F2140



Bestiaire Monstrueux™

Advanced Dungeons & Dragons®

Accessoire de jeu

Advanced Dungeons & Dragons®

Bestiaire Monstrueux™

Bestiaire Monstrueux™ remis à jour pour la seconde édition d'AD&D®

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Version française éditée sous licence par :



Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com

Visitez notre site web à http://www.tsrinc.com

Coordination du projet : Tim Beach
Rédacteur : Doug Stewart
Aidé de : Gaye O'Keefe
Illustration de couverture : Jeff Easley
Illustrations : Tony DiTerlizzi (crayon, encre et couleurs pour ce qui est des insectes, crustacées, créatures féeriques et monstres affreux divers et variés), Jeff Butler (crayon et encre pour ce qui est des humains, demi-humains, humanoïdes, géants, génies, dragonets et diverses créatures plus ou moins humaines), Dave Simons (crayon, encre et couleurs pour ce qui est des animaux naturels, de ceux qui ne le sont pas trop et de tout ce qui est dans le genre gelées), Tom Baxa (crayon, encre et couleurs pour ce qui est des githyankis et créatures associées, ainsi que pour divers autres monstres), Mark Nelson (crayon et encre pour ce qui est des dragons, dinosaures et autres créatures variées), Les Dorscheid (mise de couleur de la majeure partie de l'ouvrage), Tim Beach et Doug Stewart (pour le chasseur invisible)
Coordination artistique : Peggy Cooper, assistée de Tim Beach
Maquette : Gaye O'Keefe
Conception graphique : Paul Hanchette
Relecture : Karen Boomgarden, Anne Brown, Andrai Hayday, Thomas Reid et David Wise
Assistance : Steve Winter, Tim Brown et James M. Ward
Comité de sélection des monstres : Jeff Grubb, David Wise, John Rateliff et Tim Beach
Réécriture et modifications : Tim Beach, Doug Stewart, Slade Henson, Thomas Reid, Jeff Grubb, Wolfgang Baur, Jon Pickens et John Rateliff
Concept des appendices du BESTIAIRE MONSTRUEUX® : David "Zeb" Cook, Steve Winter et Jon Pickens

Édition française

Traduction : Éric Holweck
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Henri et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus

Titre original : Monstrous Manual

Les auteurs tiennent à remercier tous les artistes et les autres personnes qui les ont aidés à réaliser cet ouvrage, ainsi que Rich Baker, Carolyn Chambers, Bill Connors, Peggy Cooper, Slade Henson, Dawn Kegley, Dana Knutson, Georgia S. Stewart et Sue Weinlein. Beaucoup de gens ont participé à l'élaboration des manuels des monstres de la première édition ou du BESTIAIRE MONSTRUEUX et de ses appendices. La liste qui suit n'est pas nécessairement exhaustive, mais nous aimerions remercier les gens cités ci-dessous pour avoir participé à la création des monstres de cet ouvrage : les concepteurs et rédacteurs : Rich Baker, Jay Battista, Wolfgang Baur, Tim Beach, Scott Bennie, Donald J. Bingle, Linda Bingle, Karen Boomgarden, Grant Boucher, Al Boyce, Mike Breault, Anne Brown, Tim Brown, Arthur W. Collins, Bill Connors, David "Zeb" Cook, Troy Denning, Dale Donovan, Newton Ewell, Nigel Findley, Steve Gilbert, Ed Greenwood, Jeff Grubb, Gary Gygax, Luke Gygax, Allen Hammack, Kris et Steve Hardinger, Andria Hayday, Bruce A. Heard, Slade Henson, Tracy Hickman, Harold Johnson, Rob King, Vera Jane Koffler, Heike Kubasch, Steve Kurtz, J. Paul LaFountain, Lenard Lakofka, Jim Lowder, François Marcela-Froideval, David Martin, Colin McComb, Anne McCready, Blake Mobley, Kim Mohan, Roger E. Moore, Chris Mortika, Bruce Nesmith, C. Terry Philips, Jon Pickens, Brian Pitzer, Mike Price, Louis J. Prosperi, Tom Prusa, Jean Rabe, Paul Reiche, Jim Sandt, Lawrence Shick, Rick Swan, Greg Swedburg, Teeuwynn, John Terra, Gary Thomas ; Allen Varney, James M. Ward, Dory Watry, Skip Williams et Steve Winter ; les artistes qui ont aidé à donner vie aux monstres : Tom Baxa, Brom, Jeff Butler, Clyde Caldwell, Doug Chaffee, Tony DiTerlizzi, Les Dorscheid, Jeff Easley, Larry Elmore, Fred Fields, Jim Holloway, Daniel Horne, Mark Nelson, Keith Parkinson, Harry Quinn, Robh Ruppel, Dave Simons, Dave Sutherland, D.A. Trampier, Valerie Valusek ; tous ceux qui se sont occupé de la réalisation des ouvrages proprement dite : Linda Bakk, Dee Barnett, Steve Beck, Peggy Cooper, Sarah Feggestad, Paul Hanchette, Angelika Lokotz, Gaye O'Keefe, Stephanie Tabat et Tracey Isler ; et enfin tous ceux qui ont posé des questions, proposé des critiques constructives, rédigé des articles ou tout simplement donné leur avis sur les monstres d'AD&D. Un grand merci à Christopher M. Carter et à Seth Goodkind pour avoir repéré les erreurs.

réf : F2140
ISBN 2-7408-0185-8

Comment utiliser cet ouvrage

Ce *Bestiaire Monstrueux* relié a vu le jour en réponse à de nombreuses lettres qui nous demandaient de rassembler un grand nombre de monstres dans un recueil unique, durable et facile à transporter. Ce nouveau *Bestiaire Monstrueux* forme donc le cœur de la Deuxième Édition des Règles Avancées de Donjons et Dragons avec le *Guide du Maître* et le *Manuel des Joueurs*.

Tous les monstres des BESTIAIRES MONSTRUEUX® volumes un et deux y ont été réunis, de même que d'autres créatures contenues dans les appendices qui ont suivi. Ils ont été révisés et remis à jour. Nombre d'entre eux ont été modifiés, de nouvelles caractéristiques y ont été ajoutées et certains sont désormais classés de manière un peu différente. Vous trouverez également des créatures toutes nouvelles dans ces pages. En cas de différend entre les ouvrages précédemment publiés et le *Bestiaire Monstrueux*, c'est ce dernier qui prime.

Certaines créatures ont été très condensées par rapport à la manière dont elles étaient présentées dans les appendices au BESTIAIRE MONSTRUEUX. Par exemple, celui qui est consacré au monde de GREYHAWK accorde une page entière au corbeau, alors qu'il n'a ici droit qu'à quelques lignes dans la catégorie "Oiseau". Cela permet d'utiliser au maximum la place disponible en multipliant les monstres décrits et en donnant juste les détails vitaux pour les moins importants d'entre eux.

Pour trouver le monstre que vous cherchez, vous pouvez vous rendre directement à la page désirée (toutes les créatures étant présentées dans l'ordre alphabétique) ou vous référer à l'index, qui reprend le (ou les) nom(s) de chaque monstre et indique à quelle page il est décrit.

Tous les monstres détaillés dans cet ouvrage sont des individus normaux pour leur race. Nous encourageons les MD à leur attribuer des variations s'ils le souhaitent (mais souvenez-vous que les changements que vous pourrez introduire seront réussis s'ils parviennent à surprendre vos joueurs). De la même manière, l'antre décrit pour une créature donnée est celui qu'elle occupe le plus souvent (par exemple, un complexe souterrain ou une cabane bâtie en haut d'un arbre), et le simple fait de le modifier peut rendre une rencontre tout à fait unique.

Contenu de l'ouvrage

Cette introduction explique comment lire les caractéristiques des monstres. Puis viennent les créatures proprement dites, suivies de trois courtes annexes. La première procure quelques conseils concernant la création de nouveaux monstres. La deuxième traite des convocations de monstres et propose des tableaux aléatoires permettant de déterminer quelle est la créature qui répond à un tel sort (si vous avez besoin de tableaux de monstres errants pour votre campagne, référez-vous au chapitre 11 du *Guide du Maître*). Enfin, la troisième s'attache à la création de groupes de PNJ.

Les autres univers de jeu

Certains des monstres de cet ouvrage ont été "importés" de mondes particuliers, tels ceux de SPELLJAMMER®, des FORGOTTEN REALMS® ou encore de DARK SUN®. Ils peuvent toutefois être utilisés dans n'importe quelle campagne. Si leur description fait référence à un monde donné, c'est uniquement parce que c'est là qu'ils ont vu le jour (ou qu'on les rencontre le plus fréquemment). Il est toutefois possible que certains monstres ne puissent être rencontrés dans votre monde de campagne ; à chaque MD de faire sa propre sélection. Si vous désirez de plus amples renseignements au sujet des créatures venues d'un monde bien spécifique, référez-vous à l'appendice au BESTIAIRE MONSTRUEUX approprié.

Les monstres

Chaque monstre est décrit en détail et ses caractéristiques principales sont présentées sous la forme d'une liste de termes et de chiffres définis ci-dessous.

CLIMAT/TERRAIN détermine le lieu où la créature réside habituellement. Le climat peut être arctique, subarctique, tempéré, subtropical ou tropical. Quant au terrain, il peut s'agir des plaines, des bois, des montagnes, des marais ou encore du désert. Il arrive parfois qu'une indication plus vague soit fournie ; par exemple, les "régions froides" incluent les contrées des zones arctique et subarctique, ainsi que celles situées au nord de la zone tempérée (ou au sud, selon l'hémisphère dans lequel on se trouve).

FRÉQUENCE indique les chances que l'on a de rencontrer le monstre dans la région où il vit. Elle peut être modifiée dans certains cas bien précis.

Très rare	= 4 % de chances	Peu commun	= 20 % de chances
Rare	= 11 % de chances	Commun	= 65 % de chances

ORGANISATION décrit la structure sociale propre au monstre. "Solitaire" peut comprendre une cellule familiale de taille réduite.

CYCLE D'ACTIVITÉ précise à quel moment de la journée la créature est la plus active. Les monstres vivant de nuit peuvent être éveillés à n'importe quel moment lorsqu'ils sont sous terre. Il ne s'agit là que d'indications générales et les exceptions sont assez fréquentes.

RÉGIME ALIMENTAIRE indique comment le monstre se nourrit. Les carnivores mangent de la viande, les herbivores des végétaux et les omnivores de tout. Pour leur part, les charognards se nourrissent principalement de cadavres. Lorsque la créature n'entre dans aucune de ces quatre catégories, son mode d'alimentation est décrit à cette ligne ou détaillé dans le texte qui suit.

INTELLIGENCE est l'équivalent de notre QI. Certains monstres sont très rusés, bien que peu intelligents, mais cela est expliqué dans leur description. Les termes utilisés correspondent plus ou moins au score d'Intelligence suivant :

0	Aucune (ou impossible à évaluer)	13-14	Supérieure
1	Animale	15-16	Exceptionnelle
2-4	Partielle	17-18	Géniale
5-7	Faible	19-20	Supra-géniale
8-10	Moyenne (humaine)	21+	Divine
11-12	Haute		

TRÉSOR fait référence aux tables de trésor présentées dans le *GUIDE DU MAÎTRE*. Quand il s'agit de trésors dits individuels, chaque monstre peut les avoir sur lui (ou non, au gré du MD). Mais les plus importants se trouvent fréquemment dans l'antre de la créature, et le MD a tout intérêt à les définir à l'avance. Les monstres intelligents utilisent les objets magiques qu'ils possèdent et tentent de s'enfuir avec leurs objets de valeur lorsqu'ils se sentent en danger. Si vous choisissez de déterminer le trésor de manière aléatoire, effectuez tous les jets de dés indiqués par les divers "types" de trésor (si tous ratent, le repaire est vide). N'hésitez pas à réduire les quantités si les monstres sont peu nombreux. Lorsqu'un type de trésor est particulièrement représenté, un multiplicateur vous l'indique (par exemple : x10). Cela n'a rien à voir avec un trésor de type X. Les lettres données entre parenthèses indiquent le trésor qu'il est possible de trouver dans l'antre de la créature. Ne faites pas appel aux tables pour déterminer les possessions d'un groupe de monstres présents dans un complexe souterrain, car les créatures seront dans ce cas précis bien moins nombreuses que dans un de leurs repaires.

ALIGNEMENT indique comment se comportent généralement les monstres de cette race. Des exceptions existent toutefois, bien qu'elles ne constituent pas la règle.

NOMBRE APPARAISSANT précise combien de ces créatures se rencontrent généralement en pleine nature. Le MD peut le modifier à son gré, et le total indiqué ne doit pas être pris en compte lorsque les monstres se retrouvent parmi les nombreux habitants d'un complexe souterrain.

Certaines créatures dites solitaires peuvent toutefois être rencontrées en petit groupe. Il s'agit alors d'une cellule familiale ou d'une petite bande de plusieurs monstres de la même race (mais dans ce cas, ils ne coopèrent pas entre eux).

CLASSE D'ARMURE indique le degré de protection dont bénéficie la créature. Elle peut être due à une armure, une nature magique, des réflexes particulièrement développés, etc. Les humains et certains humanoïdes portant une armure ont un second chiffre, fourni entre parenthèses, qui représente leur CA sans armure. Le chiffre donné n'inclut pas les éventuels bonus précisés dans le texte.

DÉPLACEMENT est la vitesse à laquelle le monstre est capable de se mouvoir, une vitesse plus élevée pouvant être possible sur une courte période. La VD des humains, demi-humains et autres humanoïdes dépend généralement de l'armure qu'ils portent. Les divers types de mouvement sont indiqués par les abréviations suivantes :

Vl	=	vol	Es	=	escalade
Ng	=	nage	Bd	=	bond
Cr	=	creuser	Tl	=	toile

Comment utiliser cet ouvrage

Les monstres volants ont également de ce que l'on appelle une classe de manœuvrabilité (ou CM) comprise de A à E. Ceux qui sont de classe A peuvent à peu près faire tout ce qu'ils veulent dans les airs (ils sont capables de rester en vol stationnaire, de se tourner dans n'importe quelle direction en un round et d'attaquer à chaque round). Ceux de classe B disposent eux aussi d'une manœuvrabilité remarquable (vol stationnaire, virage à 180 degrés et attaque à chaque round). La situation se gâte quelque peu pour les monstres de classe C (ils tombent s'ils ne maintiennent pas au moins la moitié de leur VP, ne peuvent tourner que de 90 degrés et n'attaquent qu'une fois tous les deux rounds). Pour ceux de classe D, c'est encore pire (eux aussi doivent à tout moment conserver la moitié de leur vitesse maximale, mais ils ne sont capables de tourner que de 60 degrés et ne peuvent effectuer qu'une attaque tous les trois rounds). Enfin, les monstres de classe E sont volumineux et peu habiles dans les airs (ils tombent en chute libre s'ils ne maintiennent pas au moins la moitié de leur vitesse maximale, ne peuvent tourner que de 30 degrés en un round et sont seulement capables d'attaquer une fois tous les six rounds). Référez-vous au chapitre 9 du *GUIDE DU MAÎTRE* pour de plus amples renseignements.

DÉS DE VIE représente le nombre de points de dégâts qu'une créature peut subir avant de mourir. À moins que le texte ne fournisse d'autres précisions, il s'agit toujours de dés à huit faces (d8). Il suffit de lancer les dés indiqués et d'additionner les résultats obtenus pour avoir le nombre de points de vie du monstre. Certains ont un nombre de points de vie trop faible pour obtenir un dé de vie complet (par exemple, 1-4), tandis que d'autres bénéficient d'un bonus à leur total (par exemple, 4+4 DV correspond à 4d8+4, soit 8 à 36 points de vie). Un monstre ayant ainsi un bonus supérieur ou égal à +3 effectue ses jets d'attaque et de sauvegarde comme s'il avait un DV de plus.

TAC0 est le score que la créature doit obtenir avec un d20 pour toucher une CA 0. Il est toujours fonction du nombre de dés de vie du monstre, sauf dans le cas de gros herbivores particulièrement placides (comme certains dinosaures) ou de créatures bénéficiant de dons martiaux innés. Même s'ils sont considérés comme des "monstres", humains et demi-humains ont toujours un TAC0 correspondant à leur classe et à leur niveau. Ce score n'inclut pas les éventuels bonus détaillés dans le texte.

NOMBRE D'ATTAQUES indique combien d'attaques la créature peut délivrer au cours d'un round donné, à l'exclusion de ses attaques spéciales. Leur nombre peut être modifié si le monstre a perdu un membre, se retrouve affecté par un sort tel que *hâte* ou, au contraire, *lenteur*, etc. Plusieurs attaques signifient que le monstre se bat à l'aide de divers membres, de ses griffes, de têtes multiples, etc.

DÉGÂTS PAR ATTAQUE détaille l'importance des dégâts occasionnés par chaque attaque. Ils sont donnés sous la forme d'un éventail déterminé par le jet d'un ou plusieurs dés. Si le monstre utilise une arme, les dégâts infligés sont ceux que celle-ci délivre habituellement (et cela est indiqué sous la forme "selon l'arme employée"). Les dégâts dus à la Force sont donnés à la suite, sous la forme d'un bonus fixe.

ATTAQUES SPÉCIALES indique la possibilité d'attaques particulières telles que le souffle d'un dragon, les sorts d'un magicien, etc. Le détail en est fourni dans la description du monstre.

DÉFENSES SPÉCIALES est le pendant de la catégorie précédente. Là aussi, la description est fournie dans la description du monstre.

RÉSISTANCE À LA MAGIE est le pourcentage de chances que le monstre a de ne pas être affecté par un sort donné (même si les créatures qui l'entourent le sont bel et bien). Si l'enchantement arrive à passer la résistance à la magie, le monstre a tout de même droit à un jet de sauvegarde si celui-ci est autorisé. Certaines créatures sont totalement immunisées contre un ou plusieurs sorts, mais il s'agit là d'une défense spéciale (la résistance à la magie s'applique uniformément à tous les sorts).

TAILLE est donnée sous forme d'abréviation :

Mi = minuscule (60 cm de haut maximum)
P = petit (de 60 cm à 1,20 m)
M = taille moyenne (de 1,20 m à 2,10 m)
G = grand (de 2,10 m à 3,60 m)
E = énorme (de 3,60 m à 7,50 m)
T = titanesque (7,50 m ou plus)

La plupart des créatures sont mesurées en fonction de leur taille ou de leur longueur, mais pour d'autres, il s'agit du diamètre. Dans ce cas, la catégorie à laquelle le monstre appartient peut varier. Par exemple, un humanoïde faisant 1,80 m de haut est considéré taille M, tandis qu'une créature sphérique de 1,80 m de diamètre aura une masse bien plus grande et sera donc de taille G. De la même manière, un monstre long de 3,60 m mais particulièrement fin (comme un serpent) peut être de taille M. Les ajustements de ce type ne peuvent normalement faire gagner ou perdre plus d'une catégorie de taille.

MORAL est un nombre représentant la volonté d'un monstre à tenir tête à l'adversité ou un ennemi armé. Il est possible de modifier ce nombre approximatif en fonction des circonstances. Le score donné correspond à :

2-4	Instable	13-14	Élite
5-7	Agité	15-16	Champion
8-10	Moyen	17-18	Fanatique
11-12	Stable	19-20	Sans peur

POINTS D'EXPÉRIENCE donne le nombre de points d'expérience que l'on gagne en prenant le meilleur sur le monstre (ce qui ne signifie pas qu'il faille toujours le tuer). Ce score n'est qu'une indication que le MD peut modifier librement en fonction des circonstances et pour que sa campagne reste cohérente et équilibrée.

COMBAT est la partie de la description qui traite des armes (naturelles ou non) du monstre, de ses attaques et défenses spéciales, ainsi que de la tactique qu'il emploie généralement.

HABITAT/SOCIÉTÉ détaille la nature, les buts, le comportement et la structure sociale du monstre. Dans certains cas, on y trouve également une description de son antre, de ses petits et de la manière dont il se reproduit.

ÉCOLOGIE indique comment la créature s'intègre au monde de campagne, ce qu'elle est éventuellement capable de produire, etc.

Les **variantes** d'un monstre sont détaillées après la description de la créature principale. Toutes figurent dans l'index. Par exemple, la page dédiée au xorn traite également du xaren, qui lui est très similaire.

Les **facultés psioniques** sont les pouvoirs mentaux que possèdent de nombreux monstres. Les abréviations permettant de les définir sont les suivantes :
Niveau : la puissance du monstre en termes de niveau d'expérience psionique.
Dis/Sci/Dév : le nombre de *disciplines* auxquelles le monstre a accès, suivi du nombre de *sciences* et de *dévotions* qu'il connaît (il ne peut prétendre qu'aux *sciences* et *dévotions* des disciplines qu'il maîtrise).
Attaque/Défense : les modes d'attaque et de défense télépathiques dont la créature peut se servir. Les modes de défense ne sont jamais inclus dans le nombre total de facultés dont le monstre dispose. Les abréviations utilisées sont les suivantes :

Attaques		Défenses	
CE	Cinglement de l'ego	BM	Barrière mentale
EC	Excitation du ça	BP	Bouclier de la pensée
EP	Écrasement psychique	FI	Forteresse intellectuelle
PM	Pression mentale	NS	Néant spirituel
SP	Souffle psionique	TV	Tour de la volonté de fer

Score de pouvoir : le score que la créature doit normalement obtenir lorsqu'elle fait appel à une faculté qui ne fonctionne pas automatiquement.
PFP : le maximum de points de force psionique que le monstre peut utiliser.
Sont ensuite détaillées les facultés de la créature, par discipline (seuls les pouvoirs les plus fréquents sont parfois indiqués, ou encore ceux auxquels ont accès tous les membres de la race). À moins que le texte ne fournisse d'autres précisions, le monstre maîtrise toujours les facultés suivies d'un astérisque.

Pour de plus amples renseignements sur les facultés psioniques, référez-vous au supplément PHBR5, *Le Manuel Complet des Psionistes*. Si le MD préfère ne pas utiliser les pouvoirs mentaux dans sa campagne, il est possible de convertir ces facultés en sorts équivalents ou, tout simplement, de les ignorer, mais cela handicape sévèrement certains monstres.

Aarakocra

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes tropicales ou tempérées
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	D
ALIGNEMENT :	Neutre bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1-10
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	6, vl 36 (C)
DÉS DE VIE :	1+2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3 ou 2-8 (arme)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Piqué (+4 pour toucher)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (6 m d'envergure)
MORAL :	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	65



Les aarakocras sont des hommes-oiseaux intelligents qui vivent sur les sommets des plus hautes montagnes et passent leur vie loin des autres créatures, à voler paisiblement et en solitaire, au gré des courants ascendants.

Ils font environ 1,50 m de haut et ont une envergure de 6 m. Au milieu de chaque aile, ils disposent d'une main dotée de trois doigts longs comme ceux des humains et d'un pouce opposable. Un dernier doigt, nettement plus allongé, court le long de l'aile et permet de la maintenir déployée lors du vol. Bien que les mains de l'aarakocra ne puissent rien tenir lorsqu'il s'est en l'air, elles sont presque aussi utiles que des mains humaines lorsqu'il s'est posé et qu'il a replié ses ailes. Les muscles de ces dernières sont reliés à une plaque pectorale osseuse qui protège les organes internes. Les jambes, très puissantes, s'achèvent par des serres pouvant, elles aussi, faire office de mains dotées de trois doigts et d'un pouce opposable. Tout comme le reste de l'ossature de la créature, les os de ses mains sont creux et très fragiles.

La tête d'un aarakocra ressemble à un croisement entre celle d'un perroquet et celle d'un aigle. Son bec est gris sombre et ses yeux noirs et positionnés sur le devant du crâne sont extrêmement perçants. La couleur de son plumage varie d'une tribu à l'autre, mais les mâles sont le plus souvent rouges, orange et jaunes, tandis que les femelles sont grises et brunes.

Les aarakocras parlent leur propre dialecte et la langue des aigles géants ; certains d'entre eux (10 %) parlent également le commun.

Combat : en cas de combat aérien, les aarakocras se battent à coups de serre ou à l'aide de javelots lourds empennés qu'ils tiennent dans leurs mains inférieures. Un aarakocra transporte généralement une demi-douzaine de ces armes, fixées à sa poitrine dans des fourreaux individuels. Les javelots, qui peuvent être utilisés comme armes de poing ou de jet, infligent 2d4 points de dégâts. Grâce à un don inné, l'aarakocra ignore les malus généralement encourus pour les jets d'arme en vol. Il ne lance jamais son dernier javelot, préférant le conserver pour combattre au corps à corps. Son mode d'attaque favori consiste à plonger en piqué vers un ennemi, un javelot dans chaque main inférieure, et à redresser son vol au dernier moment en poussant un hurlement à vous glacer le sang tout en frappant. Cette attaque lui permet de bénéficier d'un bonus de +4 pour toucher et de doubler ses dégâts, mais il doit disposer d'une distance verticale minimale de 60 m pour que le piqué puisse être efficace.

Les aarakocras n'aiment guère combattre au sol ou lutter au corps à corps car leurs os fragiles se cassent aisément. Bien qu'ils ne s'en servent rarement à moins de se retrouver pris au piège, il leur est possible de combattre à l'aide de leur bec (1d3 points de dégâts).

Habitat/Société : les aarakocras vivent en petites tribus de 11-30 membres (1d20+10). Chaque tribu possède un territoire de chasse s'étendant sur 25.000 km², délimité à l'aide de drapeaux et fanions de couleur.

Chaque tribu vit dans un nid communautaire fait de plantes grimpantes tressées et au fond tapissé d'herbe séchée. Le mâle le plus âgé fait office de chef. Si la tribu comprend plus de 20 membres, il y a également un chaman, qui n'est autre que le mâle le plus âgé après le chef. C'est lui qui conduit les cérémonies religieuses, très simples et composées d'hymnes mélodieux devant être sifflés au crépuscule, le premier jour du mois. Les mâles passent le plus clair de leur temps à chasser, mais il leur arrive également de rechercher des trésors comme des pierres précieuses et d'autres objets brillants. Les femelles passent 8 mois par an à couver leurs œufs. Elles s'occupent en fabriquant des javelots et d'autres outils en bois et en pierre. Lorsqu'elles s'installent sur le dos, elles peuvent utiliser leurs quatre mains en même temps pour confectionner des fanions de marquage, des fourreaux pour javelots et autres objets utiles à base de plumes et de plantes grimpantes.

Cinq aarakocras (dont un chaman) peuvent appeler un élémental de l'air en récitant une incantation et en exécutant une danse aérienne extrêmement complexe durant 3 rounds. L'élémental ainsi invoqué accepte de rendre le service que les aarakocras lui demandent, mais il ne mettra jamais son existence en danger pour eux.

Les aarakocras sont excessivement claustrophobes et refusent d'entrer de leur plein gré dans une caverne, un bâtiment ou toute autre zone close.

Écologie : les aarakocras ne se mêlent pas aux autres espèces, ni même à leurs semblables des tribus voisines, et ne quittent leur territoire que dans des cas d'extrême urgence. Ils rencontrent rarement les humains, sauf lors d'incursions dans une communauté rurale pour voler une tête de bétail échappée du troupeau. Il ne s'agit pas là d'un acte répréhensible, car les aarakocras sont incapables de faire la différence entre une bête sauvage et un animal domestique ou d'élevage. Un humain s'aventurant sur le territoire des aarakocras pourra peut-être en convaincre un de lui servir de guide ou d'éclaireur en échange d'une pièce ou d'un bijou très brillant.

Aboleth

CLIMAT/TERRAIN :	Tropical ou tempéré/Souterrains
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Nichée
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	F
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	3, ng 18
DÉS DE VIE :	8
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	4
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 (x4)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Bave
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (6 m de long)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	5.000

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
8	3/5/16	CE, EC, EP, +1/BP, FI, TV	= Int	250

Télépathie : domination de masse, fausses impressions sensorielles, lien spirituel.

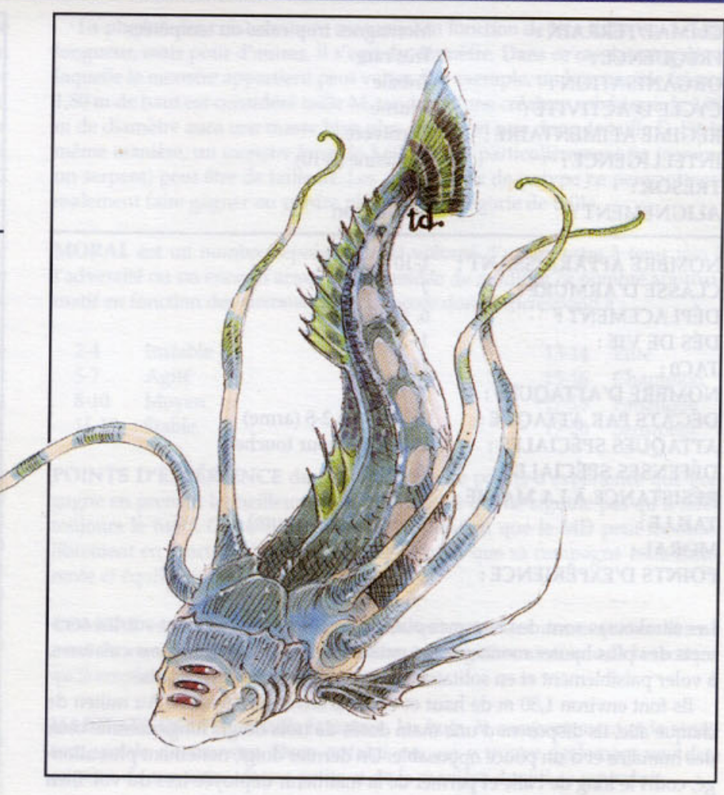
L'aboleth est une écœurante créature amphibie qui vit au fond des lacs ou dans les grottes souterraines. Il méprise la plupart des créatures de la surface et tente d'asservir les races douées de pensée. Il est aussi cruel qu'intelligent.

Un aboleth ressemble à un gros poisson long de 6 m, queue barbelée comprise. Sa tête est bulbeuse, son corps bleu-vert est parsemé de taches grises et son ventre rose cache une bouche caoutchouteuse dépourvue de dents. Trois yeux pourpres ayant la forme de fentes horizontales et protégés par des excroissances osseuses sont disposés, l'un au-dessus de l'autre, à l'avant de sa tête. Quatre orifices bleu-noir animés de pulsations s'ouvrent le long de son ventre et sécrètent une bave grise dont l'odeur est semblable à celle de la graisse rance. Quatre tentacules résistants et longs de 3 m jaillissent de sa tête. L'aboleth utilise sa queue pour se propulser sous l'eau et ses tentacules pour se traîner sur la terre ferme.

Combat : l'aboleth attaque à l'aide de ses tentacules, qui infligent chacun 1d6 points de dégâts. Lorsqu'une créature touchée par un tentacule rate un jet de sauvegarde contre les sorts, sa peau se transforme en une substance membraneuse translucide et gluante (ce qui prend 2-5 rounds). Si cela se produit, la victime n'a d'autre choix que d'humidifier la membrane en permanence à l'aide d'eau fraîche sous peine de subir 1d12 points de dégâts par tour. Un sort de *guérison des maladies* jeté avant que la transformation n'ait eu le temps de se produire l'interrompt aussitôt. Il faut sinon un sort de *soins des blessures sérieuses* pour faire redevenir normale la peau du personnage.

Comme ses capacités de mouvement très limitées en font un assez piètre combattant, l'aboleth tente d'attirer ses victimes à lui en générant des illusions extrêmement crédibles, tant sur le plan visuel qu'auditif, olfactif et autres. Il peut également asservir ses victimes. Ce pouvoir a une portée de 10 m, et il peut l'utiliser à raison de 3 fois par jour en n'affectant chaque fois qu'une seule et unique créature. Si cette dernière rate un jet de sauvegarde contre les sorts, elle obéit par la suite à la lettre aux ordres télépathiques du monstre (mais elle ne combattra pas pour lui). Cet asservissement peut être rompu par *délivrance de la malédiction, dissipation de la magie,* la mort de l'aboleth ou encore un nouveau jet de sauvegarde si la victime est séparée de son maître par plus de 1,5 km (une tentative par jour).

Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucus épais d'une trentaine de centimètres. Celui qui inhale cette substance doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de perdre la faculté de respirer à l'air libre.



En échange, il peut respirer sous l'eau, comme s'il avait bu une *potion de respiration aquatique*, et ce pendant 1-3 heures. Cette capacité peut être prolongée par des contacts répétés avec le nuage de mucus. Une créature affectée tentant de respirer à l'air libre suffoque en 2-12 rounds. Le vin et le savon dissolvent le mucus.

Habitat/Société : une nichée d'aboleths est constituée d'un adulte et d'un à trois rejetons. Bien que ces derniers soient aussi grands et aussi forts que leur géniteur, ils lui montrent un extrême respect et lui obéissent en tout point.

Les aboleths sont dotés d'organes géniteurs mâles et femelles. Une fois adultes, ils se reproduisent tous les 5 ans en se cachant au fond d'une caverne ou dans un autre lieu isolé. Ils pondent alors un œuf unique, qu'ils recouvrent de bave. Le géniteur garde son œuf jusqu'à ce qu'il éclose, ce qui prend environ 5 ans. Un aboleth nouveau-né devient adulte au bout d'une dizaine d'années.

Les aboleths passent le plus clair de leur temps à se chercher des esclaves, humains de préférence. On prétend qu'ils utilisent leurs serfs pour bâtir de gigantesques cités sous-marines, mais aucune d'entre elles n'a jamais été découverte. Ils connaîtraient également d'anciens secrets plus vieux que les premiers hommes mais, là encore, rien ne vient justifier ces rumeurs. Il est par contre indéniable qu'ils détiennent un savoir immense. Le rejeton acquiert toutes les connaissances de son géniteur à la naissance, et un adulte s'empare également du savoir des êtres intelligents qu'il dévore.

Le trésor d'un aboleth est constitué d'objets pris à ses esclaves. Ces objets sont enterrés sous une couche de bave ressemblant à de la vase grise, mais très reconnaissable grâce à l'odeur de graisse rance qui s'en dégage.

Écologie : l'aboleth est omnivore et se nourrit de tout ce qui est organique. Algues et micro-organismes constituent l'essentiel de son régime alimentaire, mais il aime tout particulièrement ingérer des créatures douées d'intelligence pour, littéralement, se nourrir le corps et l'esprit. Les aboleths n'ont aucun ennemi naturel, car même les plus puissantes créatures marines préfèrent les éviter. Leur bave sert parfois d'ingrédient pour la préparation de *potions de respiration aquatique*.

Aile d'obscure

	Papillon	Ver ténébreux
CLIMAT/TERRAIN :	Tous, Demi-Plan de l'Ombre	Forêt
FRÉQUENCE :	Rare	Peu fréquent
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne/Obscurité	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	1	1
DÉPLACEMENT :	2, vl 18 (D)	10
DÉS DE VIE :	5+1	10
TAC0 :	15	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/1-8	2-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Phéromones	Salive acide
DÉFENSES SPÉCIALES :	Confusion	Poils venimeux
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (2,40 m d'envergure)	M (1,80 m de long)
MORAL :	Moyen (8-10)	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400	5.000

La créature que l'on appelle couramment aile d'obscure est l'évolution naturelle du ver ténébreux (voir ci-dessous). Cet énorme papillon est originaire du Demi-Plan de l'Ombre. Son corps et ses ailes sont couverts de motifs géométriques noirs et argentés. Il a des antennes noires à pointe blanche, semblables à des feuilles de fougère, et huit pattes s'achevant par une petite griffe nacrée.

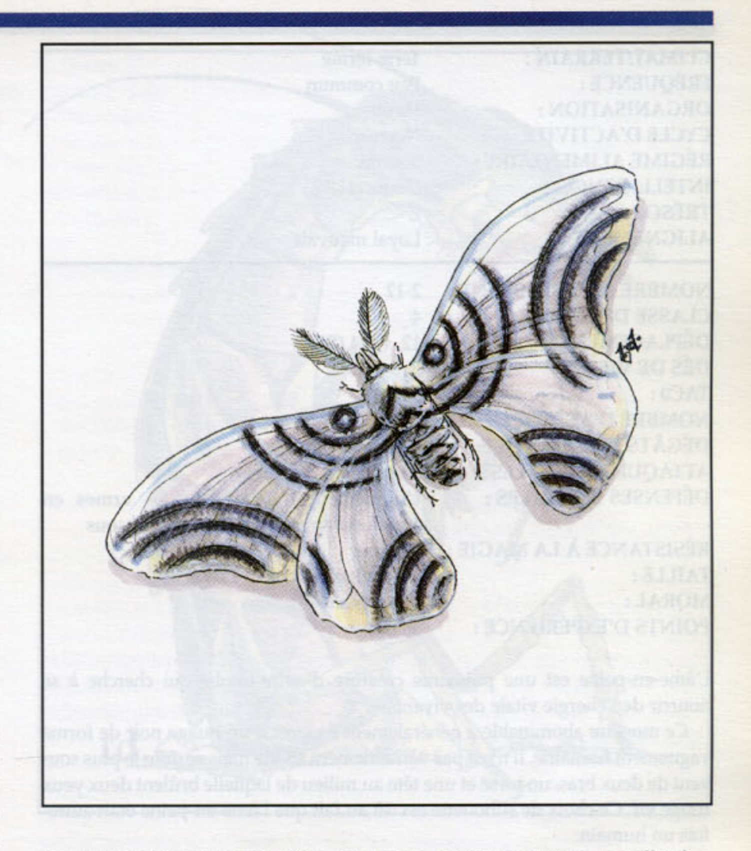
Combat : les motifs scintillants dont l'aile d'obscure est parée en font une cible difficile à atteindre. Quiconque voit le papillon d'en dessous ou du dessus doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être affecté par l'équivalent d'un sort de *confusion* pendant 5-8 rounds (1d4+4). Ces mêmes motifs lui prodiguent un excellent camouflage, et il est à 50 % indétectable dans l'obscurité, au crépuscule ou sous une clarté lunaire. Une aile d'obscure camouflée ne peut générer la *confusion* chez ses ennemis.

Lorsqu'elle attaque dans une obscurité totale (ou quasi-totale), cette créature impose un malus de -2 au jet de surprise de ses adversaires. Elle attaque généralement en piqué, ce qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 pour toucher et de s'emparer de proies pesant moins de 27 kg pour une taille maximale de 90 cm. Ces victimes sont par la suite maintenues par les huit pattes du papillon, tandis que ce dernier les mord avec +2 pour toucher et +4 aux dégâts. Lorsqu'il se retrouve face à une créature qu'il ne peut soulever, le papillon fait du sur-place et l'attaque à l'aide de sa gueule et de ses deux pattes supérieures.

À partir du deuxième round de combat, le papillon émet de puissantes phéromones pouvant attirer d'autres ailes d'obscure et provoquant une grande faiblesse physique chez les non-insectes. L'effet se manifeste dans un rayon de 7,50 m autour du monstre et toutes les créatures concernées doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison si elles ne veulent pas perdre 1 point de Force par round tant qu'elles ne se sont pas éloignées. Une fois le premier jet de sauvegarde réussi, il n'est nul besoin d'en jouer d'autres. De même, un seul jet de sauvegarde est nécessaire lorsque l'on est exposé à plusieurs ailes d'obscure. La Force perdue est récupérée au rythme de 1 point par tour, 1-4 tours après que la créature a cessé d'être affectée par les phéromones. Tout individu dont la Force tombe à 0 perd connaissance jusqu'à ce qu'il revienne à 1.

Lorsqu'un papillon émet cette forte odeur, il y a 20 % de chances par round que 1-4 ailes d'obscure supplémentaires fassent leur apparition à la fin du round. Dans ce cas, elles se mêlent aussitôt au combat.

Habitat/Société : les ailes d'obscure sont des chasseurs solitaires à l'espérance de vie extrêmement réduite. Les multiples phéromones qu'elles émettent leur permettent d'éloigner leurs rivaux et de se trouver un compagnon. Elles forment des groupes, mais uniquement pour attaquer des proies de grosse taille, et encore faut-il qu'elles aient été attirées sur les lieux par les phéromones de combat émis par l'une d'entre elles. Lorsque deux papillons du même sexe se rencontrent, ils s'enfuient, à moins que les phéromones de combat ne les poussent à s'entraider face à un ennemi commun.



Écologie : les papillons ne vivent que de 4 à 9 semaines (1d6+3). Ils passent leur temps à manger comme des voraces et à chercher à s'accoupler. Les femelles fertilisées (ce qui se produit dans 50 % des cas) se cherchent un cadavre de créature (taille P minimum) dans lequel elles pondent leurs œufs. Ces derniers éclosent en 12 jours et donnent naissance à 5-10 (1d6+4) vers ténébreux. Le cadavre utilisé ne peut être ressuscité à moins d'être auparavant purifié par un sort de *guérison des maladies*. S'ils n'ont pas été tués avant, les jeunes vers dévorent l'intégralité de la dépouille lorsqu'ils sortent de leurs œufs.

Ver ténébreux

Ces créatures originaires du Demi-Plan de l'Ombre ressemblent à des chenilles géantes. En combat, elles mordent avec leurs puissantes mandibules et leurs victimes ainsi mordues doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison à - 3 pour ne pas subir de doubles dégâts causés par la morsure toxique. La tête et la partie supérieure du corps sont couvertes de piquants empoisonnés qui infligent 1d4 points de dégâts à tous ceux dont la peau nue entre en contact avec eux. La réussite d'un jet de sauvegarde contre le poison est nécessaire pour éviter la paralysie pendant 1d4 rounds. À la fin de cette période, la victime meurt, sauf si un sortilège de neutralisation de poison ou de ralentissement de poison est administré. Les attaquants ont 10 % de chances multipliées par leur CA de base (sans bouclier ni modificateur de Dextérité) d'être touchés par les pointes. En attaquant la tête du ver, ces chances sont réduites de 20 % (mais seul un personnage à la fois peut attaquer la tête). Les mandibules de cette chenille sont appréciées pour leur valeur décorative et valent entre 1.000 et 3.000 po la paire.

Âme-en-peine

CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	E
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-12
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	12, vl 24 (B)
DÉS DE VIE :	5+3
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption d'énergie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touchée par les armes en argent ou au moins +1, voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000



L'âme-en-peine est une puissante créature d'outre-tombe qui cherche à se nourrir de l'énergie vitale des vivants.

Ce monstre abominable a généralement l'aspect d'un nuage noir de forme vaguement humaine. Il n'est pas véritablement solide mais se dote le plus souvent de deux bras, un torse et une tête au milieu de laquelle brûlent deux yeux rouge vif. Ce choix de silhouette est dû au fait que l'âme-en-peine était autrefois un humain.

Combat : le contact glacial de l'âme-en-peine est doublement dangereux. Tout d'abord, le froid intense qui se dégage de ce monstre fait perdre 1d6 points de vie aux créatures qu'il touche (et ce, même si ces dernières sont immunisées contre le froid). De plus, la victime perd aussitôt 1 niveau, de même que les points de vie correspondants et tout ce qui s'en suit (sorts, TAC0, etc.). Les points de dégâts peuvent être récupérés normalement, mais les niveaux concédés le sont à tout jamais et ne peuvent être retrouvés qu'en gagnant de nouveaux points d'expérience ou à l'aide de sorts de *restauration*.

Les âmes-en-peine sont immunisées contre les armes non-magiques, qui ne font que les traverser sans les gêner en rien. Les armes en argent leur infligent des demi-dégâts et les armes magiques les affectent normalement (un peu de brume noire est arrachée à leur corps chaque fois qu'elles sont touchées). Leurs blessures se soignent d'elles-mêmes si on les laisse tranquilles pendant 1 bonne semaine (elles récupèrent automatiquement 1 point de vie toutes les 8 heures). Comme la plupart des morts-vivants, elles sont immunisées contre le poison, la paralysie, le froid et les sorts de type *sommeil*, *charme* et *immobilisation*. L'eau bénite les affecte comme de l'acide et leur inflige 2d4 points de dégâts par fiole. Une âme-en-peine est instantanément détruite par un sort de *rappel à la vie* si elle rate son jet de sauvegarde contre les sorts.

Ce monstre s'attaque de préférence aux humains et aux demi-humains. Tout animal sent sa présence à 10 m à la ronde et refuse d'approcher plus avant (il panique si on le force). Une meute d'âmes-en-peine essaye toujours de bénéficier de l'effet de surprise et guette donc le moment propice. Ces créatures sont très intelligentes et ont tendance à s'en prendre en priorité aux attardés ou aux proies les plus faibles. Tout humain tué par une âme-en-peine en devient une lui-même, mais avec la moitié des dés de vie seulement, et sous les ordres de sa créatrice.

La lumière du jour dérobe tous ses pouvoirs à cet immonde mort-vivant, et il la fuit donc comme la peste. Elle ne peut le blesser mais lui interdit d'infliger le moindre dégât. L'âme-en-peine rechigne à s'approcher des lieux trop lumineux (comme l'aire d'effet d'un sort de *lumière éternelle*), mais cela ne l'empêche pas nécessairement d'attaquer si elle est suffisamment affamée.

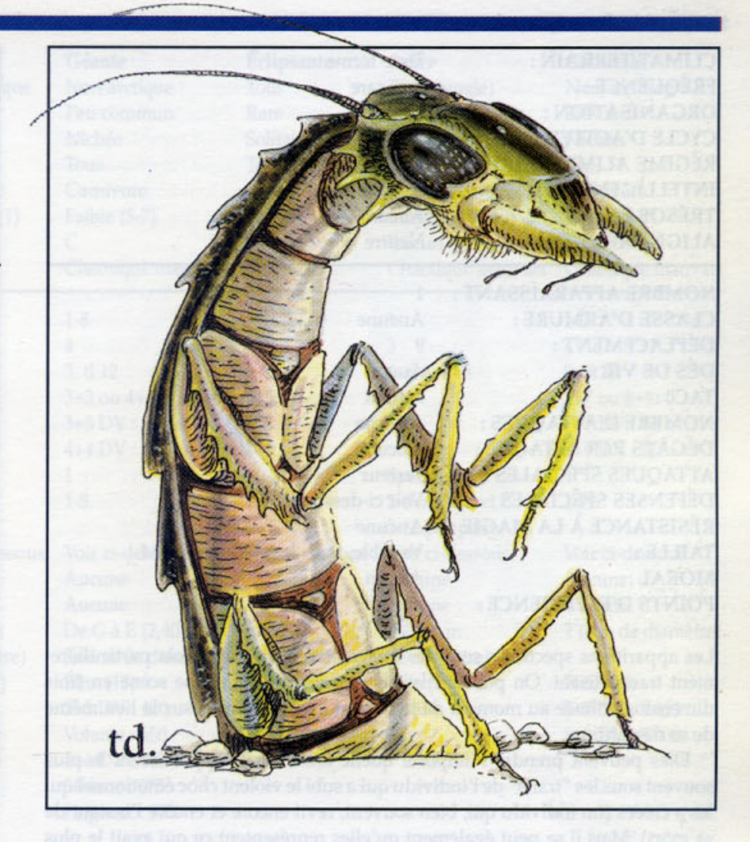
Habitat/Société : l'âme-en-peine est un mort-vivant qui était autrefois un humain maléfique, ce qui explique qu'on la trouve si fréquemment dans les lieux où les hommes (et femmes) de ce type ont été enterrés. Et vu qu'ils ont la plupart du temps été ensevelis côte à côte (ou en famille, dans le cas des riches), il n'est pas rare que l'on rencontre une meute d'âmes-en-peine d'un seul coup. Même celles qui ont été enterrées seules peuvent s'être constitué une troupe de fidèles, vu que tout humain tué par l'un de ces monstres en devient automatiquement un à son tour. Le trésor de l'âme-en-peine est généralement constitué des possessions de ses victimes et de ses propres richesses, lorsque celles-ci ont été déposées à côté de son tombeau. Ces monstres n'existent que pour propager la cause du mal en absorbant l'énergie vitale du plus de mortels possible. Un personnage transformé en âme-en-peine ne pourra espérer retrouver son état normal que si ses compagnons accomplissent une quête bien spécifique pour le sauver.

Il n'est possible de communiquer avec ces créatures que par le biais d'un sort de *langage des morts*. Les échanges n'existent même pas entre elles, sauf lorsqu'un "maître" dirige ses esclaves au combat. Elles réagissent avec mépris quand on essaye de leur parler, à moins que la tentative ne soit effectuée par un groupe extrêmement puissant. Dans ce cas, les âmes-en-peine ne demandent qu'à s'enfuir. Elles sont parfois contrôlées par d'autres créatures maléfiques (prêtres, magiciens et surtout puissants morts-vivants) qui leur imposent leur volonté.

Écologie : l'âme-en-peine n'a aucune fonction utile dans l'écosystème et ne produit rien que les autres puissent utiliser. Elle n'a aucunement besoin de se nourrir et ne tue que parce qu'elle hait la vie sous toutes ses formes. Elle existe davantage dans le Plan Négatif que dans le Plan Primaire, et n'a donc pas sa place dans l'ordre naturel des choses.

Ankheg

CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré ou tropical/Plaines et forêts
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Nichée
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)
TRÉSOR :	C
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	2, ventre 4
DÉPLACEMENT :	12, cr 6
DÉS DE VIE :	3-8
TAC0 :	3-4 DV : 17 5-6 DV : 15 7-8 DV : 13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-18 (mandibules) + 1-4 (acide)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Giclée d'acide
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De G à E (3 à 6 m de long)
MORAL :	Moyen (9)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175-975



L'ankheg est un monstre qui vit sous terre et que l'on trouve le plus souvent en forêt ou dans les régions cultivables. Il apprécie énormément la viande fraîche, ce qui en fait une menace pour toute créature qui aurait l'infortune de croiser son chemin.

Un ankheg ressemble à un énorme ver doté de six pattes. Ces dernières s'achèvent par un crochet acéré lui permettant de creuser le sol et d'attraper ses proies, et ses puissantes mandibules peuvent couper un petit arbre en deux d'un seul coup. Une carapace de chitine extrêmement dure, le plus souvent jaune ou brune, recouvre l'ensemble de son corps à l'exception de son ventre rose, plus vulnérable. L'ankheg a des yeux noirs et brillants, une petite bouche pleine de dents minuscules et deux antennes très sensibles pouvant détecter une créature de taille humaine en mouvement à 100 m de distance.

Combat : le mode d'attaque préféré de l'ankheg consiste à se tenir tapi d'un mètre cinquante à trois mètres sous la surface du sol jusqu'à ce que ses antennes détectent l'approche d'une proie. Il jaillit alors sous les pieds de cette dernière et tente de la saisir entre ses mandibules. S'il y parvient, il la broie, lui infligeant 3d6 points de dégâts par round, plus 1d4 points causés par le puissant acide digestif qu'il sécrète jusqu'à ce que son "repas" soit totalement dissous. Toutes les 6 heures, l'ankheg peut projeter une giclée d'acide jusqu'à une portée de 10 m, mais il ne le fait que lorsqu'il ne lui reste aucun autre recours, car cela lui interdit de digérer la moindre nourriture au cours des 6 heures à venir. Cette attaque inflige 8d4 points de dégâts (réduits de moitié si la victime réussit un jet de sauvegarde contre le poison).

Habitat/Société : l'ankheg passe son temps à creuser, à l'aide de ses mandibules, des tunnels entre 9 et 12 m de profondeur dans le riche sol des forêts et des terres arables. Le fond de sa galerie lui sert de repaire temporaire pour dormir, manger ou même hiberner. Lorsqu'il a épuisé toutes les sources de nourriture de l'endroit qu'il s'est choisi, il part pour une autre région.

Pour ces créatures, l'automne est la saison des amours. Après que le mâle a fécondé la femelle, cette dernière le tue et pond 2-12 œufs dans son cadavre. En l'espace de quelques semaines, 75 % des œufs éclosent et les nouveau-nés se mettent aussitôt à dévorer la carcasse de leur père. Au bout de 1 an, les petits ressemblent aux adultes et peuvent vivre de manière indépendante. Ils ont 2 dés de vie et une CA 2 (4 au niveau du ventre) ; leur morsure inflige 1d4 points de dégâts (+1d4 dus aux sécrétions digestives) et leur jet d'acide a la même portée que celui des adultes (10 m, mais seulement 4d4 points de dégâts). Chaque année, l'ankheg gagne ensuite 1 nouveau dé de vie jusqu'à atteindre le maximum possible, 8 DV.

Au début de sa deuxième année d'existence, il se débarrasse de sa carapace chitineuse juste avant la venue de l'hiver. Cela lui prend 2 jours entiers, et il lui faut ensuite 2 semaines pour que la nouvelle carapace pousse. Pendant cette période, le monstre est exceptionnellement vulnérable. Sa CA générale est réduite à 5 (7 pour son ventre). De plus, il ne se déplace qu'à la moitié de sa vitesse normale, ses mandibules n'infligent que 1d10 points de dégâts et il ne peut pas projeter d'acide. Tandis que sa nouvelle carapace pousse, il se protège en se cachant dans un profond tunnel et en sécrétant un fluide qui dégage une forte odeur de fruits pourris. Cette puanteur décourage la plupart des créatures, mais elle permet également à des chasseurs humains ou à des prédateurs affamés de le repérer bien plus facilement.

Les ankhegs vivant dans des régions froides hibernent. Dans le mois qui suit la première chute de neige, ils se confectionnent un repaire en profondeur (pour profiter de la chaleur du sol) et dorment jusqu'au printemps. Ils n'ont nul besoin de manger et subsistent uniquement à l'aide de nutriments stockés dans leur carapace. Durant cette période, ils ne sécrètent pas leur fluide aromatique et n'ont donc que peu de chances d'être découverts. De plus, bien que leur métabolisme fonctionne à un rythme très réduit, ce n'est pas le cas de leurs antennes, qui les préviennent toujours en cas d'intrusion. Un ankheg dérangé de la sorte a besoin de 1-4 rounds pour se réveiller, suite à quoi il peut combattre et se déplacer normalement.

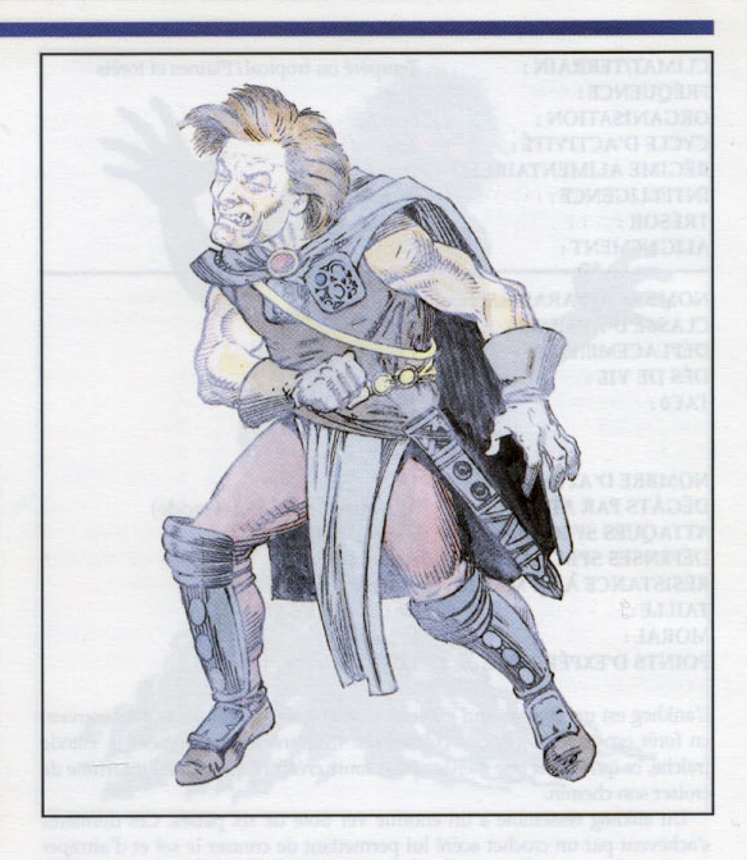
L'ankheg n'amasse pas de trésors. Les objets que ses mandibules ne parviennent pas à dissoudre tombent là où il les lâche et peuvent être trouvés à n'importe quel endroit de son système de galeries.

Écologie : bien qu'un ankheg affamé puisse représenter un grand danger pour un agriculteur, cette créature rend souvent les terres arables plus productives. Ses tunnels permettent une meilleure circulation de l'air et de l'eau, et ses déchets organiques constituent un excellent engrais. Il peut se nourrir de matière organique en décomposition, mais il préfère la viande fraîche. Seuls les plus terribles prédateurs osent s'attaquer à lui. Une fois séchée et traitée, la carapace d'un ankheg peut être transformée en armure CA 2, et ses enzymes digestifs peuvent être utilisés comme de l'acide normal.

Apparition spectrale

CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	Aucune
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	Aucun
TAC0 :	Aucun
NOMBRE D'ATTAQUES :	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Terreur
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	Variable, mais le plus souvent M
MORAL :	Aucun
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Aucun



Les apparitions spectrales sont des images créées par un décès particulièrement traumatisant. On pourrait les définir comme étant une scène en trois dimensions filmée au moment de la mort d'une créature et sur le lieu même de sa disparition.

Elles peuvent prendre n'importe quelle forme mais apparaissent le plus souvent sous les "traits" de l'individu qui a subi le violent choc émotionnel qui les a créées (un individu qui, bien souvent, revit encore et encore l'instant de sa mort). Mais il se peut également qu'elles représentent ce qui avait le plus d'importance pour la victime lorsque cette dernière a rendu l'âme : son meurtrier ou encore un objectif qu'elle a été incapable d'atteindre. Les apparitions spectrales sont toujours difficilement perceptibles par tous les sens (couleurs pastels, bruits étouffés, etc.).

Combat : il est extrêmement malaisé de lutter contre une apparition spectrale, vu qu'il s'agit uniquement d'une image incapable de faire le moindre mal physique à qui que ce soit. Elle est elle-même immunisée contre tous les types d'attaques. Les coups d'épées que l'on peut lui délivrer et les sorts qu'il est possible de lui jeter ne l'empêchent en rien de rejouer encore et encore la scène qui l'a ramenée là, et il est impossible de la raisonner. Elle n'est pas intelligente et rien ne motive son existence (le fait de tuer le meurtrier de la victime ne fera, par exemple, pas disparaître l'apparition).

On prend souvent ces choses pour des fantômes, des esprits de hantise ou des esprits hurleurs, mais elles ne peuvent être repoussées comme les vrais morts-vivants. Seul un sort de *délivrance de la malédiction* peut les dissiper, à condition que le prêtre ait au moins atteint le niveau 12.

Bien qu'une apparition spectrale ne puisse faire le moindre mal à qui que ce soit, elle est tellement surnaturelle qu'elle génère une crainte superstitieuse chez toute créature qui la voit. L'enchantement est tel que l'apparition affecte l'esprit et les sens de l'observateur. Les créatures dénuées d'esprit (comme les morts-vivants et les golems) y sont donc immunisées, tout comme celles qui ne peuvent percevoir leur présence (mais comme elles s'adressent à la totalité des sens, le simple fait d'être aveugle ne constitue pas une protection suffisante).

Quiconque se retrouve face à une apparition spectrale doit immédiatement réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique (à -2) sous peine de s'enfuir en hurlant (comme sous l'effet d'un sort de *terreur*). Si l'apparition est particulièrement atroce, il peut également être nécessaire d'effectuer un jet de résistance aux chocs métaboliques, avec un bonus de 10 %. En cas d'échec, le malheureux rend l'âme, mais il est possible de le ramener normalement à la vie.

Cette "attaque" peut également avoir d'autres conséquences, car même après plusieurs siècles, ce qui a provoqué la mort de la victime est peut-être toujours aussi dangereux (il est, par exemple, risqué de s'enfuir au hasard dans une crypte pleine de pièges et de morts-vivants).

Une apparition spectrale peut également communiquer des renseignements importants, soit en prévenant les personnages qu'un danger se trouve tout proche, soit en leur indiquant où découvrir un objet de grande valeur.

Il existe une faible chance que la mort d'un personnage génère une apparition spectrale. Elle devrait être minuscule (voire non-existante) pour des individus de niveau 0 à 3 ou pour ceux qui sont morts de cause naturelle ou dans un environnement où une telle fin est "normale" (par exemple, en pleine guerre). Par contre, les personnages de niveau 4 ou plus périssant de mort soudaine ont 1-2 % de chances de donner naissance à une apparition spectrale. S'ils tentaient de mener à bien une mission importante ou se trouvaient sous le coup d'un sort de *quête* ou de *croisade*, cette chance pourrait éventuellement passer à 5-6 % (mais elle ne peut, en aucun cas, être supérieure au niveau du personnage concerné, et ceux qui se font tuer par des morts-vivants qui les vident de leur énergie vitale ont encore moins de chances que les autres de générer une apparition spectrale). Un personnage assassiné peut également donner naissance à un revenant (voir plus loin) en plus de l'apparition.

Il existe des apparitions spectrales hors normes qui n'affectent qu'un seul des cinq sens. La plupart du temps, il s'agit uniquement d'images, mais elles peuvent également se manifester sous forme sonore (une explosion, un gémissement, des chuchotements, etc.) ou olfactive. La plupart nécessitent que l'on effectue un jet de sauvegarde, mais le résultat peut varier en cas d'échec. Par exemple, un murmure avertissant d'un danger à venir peut provoquer un immense désespoir (comme le *symbole* du même nom), tandis qu'une odeur atroce pourra avoir les effets des relents que dégage une blême. Une pression écrasante, des extrêmes de températures ou le bruit d'une nuée de chauves-souris approchant peuvent ainsi générer des réactions radicalement différentes.

Mais le plus inquiétant, c'est que certaines de ces apparitions spectrales sont maléfiques. Elles sont créées lorsque des créatures malfaisantes originaires d'autres plans sont "tuées" dans le Plan Primaire (autrement dit, obligées de retourner chez elles). Dans ce cas, une apparition spectrale se forme au gré ou non de la créature en question (en termes de jeu, dans 35 % des cas), et l'image peut communiquer de fausses informations aux personnages qui l'aperçoivent, voire mettre leur existence en danger. Cette apparition peut être repérée à l'aide d'un sort de *détection du mal*, et *dissipation du mal* la dissipe pendant 1 tour par niveau du prêtre jetant le sort.

	Velue	Grosse	Énorme	Géante	Éclipsante	Sabre	Colossale
CLIMAT/TERRAIN :	Non-arctique	Non-arctique	Non-arctique	Non-arctique	Tous	Tous (jungle)	Non-arctique
FRÉQUENCE :	Commun	Commun	Commun	Peu commun	Rare	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Nuée	Nuée	Meute	Nichée	Solitaire	Solitaire	Nichée
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Aucune (0)	Animale (1)	Faible (5-7)	Faible (5-7)	Moyenne (8-10)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun	J-N	J-N, Q	C	E	Aucun	C
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais	Neutre	Neutre	Chaotique mauvais	Neutre	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-20	2-20	1-12	1-8	1-4	1	1-6
CLASSE D'ARMURE :	8	8	6	4	7	3	4
DÉPLACEMENT :	12, tl 9	6, tl 15	18	3, tl 12	6, tl 15	6, tl 8, es 8	9, tl 12
DÉS DE VIE :	1-1	1+1	2+2	3+3 ou 4+4	5+5	5+5	7+7 ou 8+8
TAC0 :	20	19	19	3+3 DV : 17 4+4 DV : 15	15	15	7+7 DV : 13 8+8 DV : 11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1	1	Spécial	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1	1	1-6	1-8	1-6	2-8 (morsure)/ 2-12 par patte	2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	Mi (15 cm ou moins de diamètre)	P (60 cm de diamètre)	M (1,80 m de diamètre)	De G à E (2,40 m à 3,60 m de diamètre)	E (4,20 m de diamètre)	E (3,60 m de diamètre)	T (6 m de diamètre)
MORAL :	Moyen (10)	Agité (7)	Moyen (8)	Élite (13)	Champion (15)	Élite (13)	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	65	175	270	3+3 DV : 420 Volante : 650 4+4 DV : 650 Stideur : 975 Piégeuse : 975	1.400	2.000	7+7 DV : 1.400 8+8 DV : 3.000

Les araignées sont des prédateurs agressifs qui peuvent vivre sous terre ou à l'air libre. La plupart de celles qui sont décrites ci-dessous sont venimeuses et tentent de mettre leur proie hors de combat le plus vite possible avant de la traîner dans leur antre.

Elles ont toutes huit pattes, huit yeux et appartiennent généralement à l'une des deux catégories suivantes : les tisseuses, qui ont un abdomen boursouflé et des pattes très fines, et les chasseresses, dont le corps est plus petit, la tête et les crocs plus gros, et les pattes velues.

Araignée velue

Cette féroce araignée noire est une chasseresse que l'on trouve dans la jungle, mais aussi dans les cavernes et tombeaux. Elle rôde également dans les Tréfonds Obscurs. Elle est incapable de tisser la moindre toile mais se déplace avec une grande habileté sur celles que d'autres ont confectionnées à sa place. Elle est immunisée contre le venin de toutes les araignées.

Les araignées velues chassent en groupe et submergent leur proie pour la mordre de toutes parts. Elles peuvent être jusqu'à 40 à la fois contre une créature de taille M et bénéficient d'un bonus de +5 pour toucher lorsqu'elles sont accrochées à leur victime. Elles montrent une étonnante résistance aux chocs, et il est vain d'espérer les écraser contre un mur ou en se roulant par terre. Il faut les arracher ou les tuer une à une.

Elles font parfois office de familiers, surtout pour les magiciens drows. Elles sont capables de transporter un poids modéré et se déplacent sans problème aux murs comme au plafond. Leur infravision porte à 20 m et elles n'ont pas peur du feu. Certaines (40 %) ont même 4 chances sur 6 de détecter les créatures invisibles (1-4 sur 1d6, à lancer chaque round). Ces familiers reçoivent même parfois des trésors de leur maître.

Le venin de l'araignée velue est si faible qu'il s'accompagne d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. En cas d'échec, la victime voit sa CA et ses jets d'attaque pénalisés de 1 point, tandis que ses tests de Dextérité le sont, eux, de 3 points. Les effets de ce venin se manifestent 1 round après la morsure et persistent durant 2-5 rounds.

Grosse araignée

Ces araignées sont des tisseuses qui fabriquent des toiles collantes et résistantes et se cachent ensuite à côté pour attendre que les proies fascinées viennent s'engluer dans les fils. Toute créature ayant au moins 19 en Force n'est pas retenue par cette toile. Sinon, il faut se débattre pendant 1 round entier par point de différence pour parvenir à se libérer (par exemple, un personnage ayant 15 en Force se dégagera en 4 rounds). Mais pendant ce temps, les araignées attaquent en aussi grand nombre que possible. Le malheureux captif est attaqué à +4 et perd son bonus de Dextérité à la CA.

La grosse araignée délivre un poison de type A qui agit au bout de 15 rounds et inflige 15 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde (à +2) raté. S'il est réussi, le venin est sans effet.

Énorme araignée

Ces chasseresses aiment se cacher dans des trous ou tunnels camouflés et bondir sur leurs proies quand elles passent. Elles peuvent effectuer des sauts de près de 10 m de long, et leur victime subit un malus de -6 au jet de surprise.

Leur venin est également de type A, et ses effets sont donc les mêmes que celui des grosses araignées (sauf que le jet de sauvegarde n'est assorti que d'un bonus de +1).

L'**araignée de garde** est une énorme araignée dressée et utilisée comme sentinelle dans les caves et entrepôts, ainsi que chez les drows. Son Intelligence est faible (5-7), et il est possible de la dresser à obéir aux ordres d'un maître spécifique, à ne pas attaquer les créatures que ce dernier lui indique ou encore à s'en prendre en priorité aux jeteurs de sorts. Son venin fait effet au bout de 1-2 rounds et paralyse sa proie pendant 2-8 tours, à moins que cette dernière ne réussisse un jet de sauvegarde à +1. Lorsqu'elle n'a pas mangé depuis longtemps, il n'est pas rare qu'elle dévore les créatures qu'elle a paralysées.

Araignée géante

La plupart des araignées géantes ne sont ni plus ni moins que de grosses araignées particulièrement développées. Leur venin est de type F et provoque une mort instantanée en cas de jet de sauvegarde raté.

L'**araignée d'eau géante** est un peu plus petite (2,40 m de diamètre, 3+3 DV). Elle se trouve un terrier au fond d'un plan d'eau douce et le remplit de bulles d'air. Elle traîne ses proies dans son antre et les enferme dans des cocons pour les manger quand l'envie l'en prend. Elle est plus rapide que l'araignée géante normale (VD 15) mais ne peut se mouvoir sur une toile. Dotée d'une Intelligence partielle (2-4), elle a le même trésor qu'une énorme araignée. Sa morsure n'inflige que 1d4 points de dégâts (plus poison).

Araignée

L'**araignée volante**, que l'on appelle parfois araignée de chasse, est dotée de grandes ailes translucides. On la dresse de temps en temps pour en faire un animal de garde, surtout chez les drows. Elle fait 3 m de diamètre et a 3+3 DV. Sa vitesse de déplacement est la suivante : 9, vl 9 (C). Elle est capable de faire des bonds de plus de 20 m et de tomber de n'importe quelle hauteur sans se faire le moindre mal du moment que ses ailes fonctionnent toujours. Son venin est identique à celui de la grosse araignée pour ce qui est des dégâts et du bonus au jet de sauvegarde.

L'**araignée piégeuse géante** est une chasseresse qui creuse des galeries et surprend ses proies comme une énorme araignée. Elle peut être brune ou dorée, et ses pattes sont rayées de rouge. Lorsqu'elle touche son adversaire, elle s'en saisit et tente de l'entraîner dans son antre. Il est possible de se dégager en réussissant un test de Force assorti d'un malus de +2 (à moins d'être aidé par ses compagnons, si ceux-ci ont au moins un total combiné de 20 points de Force). La victime est incapable de continuer à combattre l'araignée.

Cette créature a 4+4 DV et sa morsure inflige 2d4 points de dégâts (plus 1d6 points supplémentaires dus venin en cas de jet de sauvegarde raté). Elle ne peut tisser la moindre toile mais se déplace sans problème sur celles existantes et est capable de tirer des filaments gluants à une distance de 1 m. Ils n'infligent pas le moindre dégât, mais si l'araignée parvient à toucher sa cible (jet d'attaque normal), cette dernière se retrouve enchevêtrée pendant 1-4 rounds.

Le **stideur** est une araignée chasseresse géante dont les couleurs sont les mêmes que celles de la tarentule. Il a 4+4 DV et une vitesse de déplacement égale à 12. Il ne peut pas tisser de toiles et il est incapable d'utiliser celles des autres pour se mouvoir. Par contre, l'extrémité de ses pattes libère une substance adhésive qui lui permet de se fixer n'importe où, même par une seule patte. Dans la moitié des cas (50 % de chances), il utilise ces sécrétions pour se fixer à sa proie, ce qui nécessite de toucher une CA 10 (moins les bonus magiques et de Dextérité de la cible). Il n'est possible de se libérer qu'en réussissant un test de Force ou de Dextérité assorti d'un malus de +10. Tant qu'elle reste collée au stideur, la victime subit un malus de -2 pour toucher et aux dégâts. De plus, elle se fait automatiquement mordre à chaque round.

Les duergars utilisent les stideurs comme montures en leur fixant une selle et tout un enchevêtrement de harnais. Même monté, un stideur peut effectuer des bonds de 80 m de long. S'il se jette ainsi sur un adversaire, on considère qu'il s'agit d'une charge. Il se déplace aux murs et au plafond à la moitié de sa VD normale. Les selles des duergars sont conçues pour que, dans ces positions extrêmes, le cavalier ne tombe pas.

Araignée éclipsante

Les araignées éclipsantes sont des tisseuses dont le thorax est relevé et qui arborent une tête humaine, raison pour laquelle on les confond souvent avec les néogis ou les driders. Elles possèdent le don unique de s'éclipser à volonté, autrement dit, de quitter le Plan Primaire quand elles le souhaitent. Elles sont ainsi capables d'apparaître, d'attaquer et de disparaître dans le même round, ce qui leur confère un bonus de -3 à l'initiative. De plus, si elles remportent cette même initiative de plus de 4 points, elles frappent et s'éclipsent avant que leur adversaire n'ait eu le temps de riposter. Elles choisissent le plus souvent d'apparaître dans le dos de leur proie pour l'attaquer à +4. Elles s'enfuient dans le Plan Éthéré lorsqu'elles se sentent en danger. Là, leur bonus à l'initiative n'est plus que de -1 et elles peuvent être attaquées à chaque round, même si elles réussissent à frapper avec une énorme avance.

Leur venin est un poison de type F, assorti d'un malus de -2 au jet de sauvegarde.

Araignée-sabre

Ce monstre est originaire de la jungle, mais les marchands drows l'ont importé dans les Tréfonds Obscurs. Son corps noir rayé de brun est mince et velu. Ses pattes sont munies d'excroissances osseuses tranchantes comme des rasoirs.

L'araignée-sabre attaque en bondissant sur sa proie (distance maximale 10 m) et en tendant les pattes vers l'avant pour l'empaler. Elle n'a pour ce faire besoin d'effectuer qu'un seul jet d'attaque global. Si elle touche, la victime est frappée par un nombre de pattes dépendant de sa taille : taille P : 3, taille M : 4, taille G : 5, taille E : 6 et taille T : 8. Si l'araignée a effectué un bond de plus de 6 m, chaque patte inflige 1 point de dégâts supplémentaire. De plus, la créature est protégé par ses pattes rigides lorsqu'elle délivre cette attaque, ce qui fait que son adversaire subit un malus de -4 pour la frapper avant qu'elle atterrisse sur lui.



Araignée colossale

Cette monstruosité, que l'on nomme également araignée chuchoteuse, est une chasseresse aux yeux rouges et dont le corps noir est barré de deux rayures grises au niveau de l'abdomen. Elle vit généralement au centre d'une énorme toile tissée dans une forêt ou une caverne et conserve ses possessions dans un trou creusé au pied de son arbre (ou dans le sol de la grotte). Elle a 8+8 DV, peut s'aplatir de manière à devenir quasiment invisible et se meut si silencieusement que ses adversaires subissent un malus de -5 à leur jet de surprise.

Elle peut tisser sa toile de façon à faire apparaître une fausse araignée, une bannière flottant au vent, un voile translucide ou tout ce qu'elle a pu un jour voir de ses yeux. Elle est également capable de fabriquer un filet pour attraper ses proies ou de tirer des filaments gluants à une distance maximale de 60 cm pour les immobiliser. Si elle utilise l'une de ces deux attaques (qui produisent l'effet d'un sort de *toile d'araignée*), elle est incapable d'employer sa morsure au cours du même round, mais son adversaire est considéré CA 10. Quiconque se fait mordre par ce monstre doit réussir un jet de sauvegarde à -2 sous peine de sombrer dans le coma pendant 2-8 tours.

L'**araignée de mer géante** est une araignée colossale dotée de 7+7 DV, qui creuse son terrier à proximité de l'océan. Tout comme l'araignée d'eau douce, elle ramène ses proies dans son antre, et bien qu'elle n'ait pas pour habitude d'amasser les trésors, on peut trouver chez elle quelques richesses ayant appartenu à ses victimes. Son venin est un poison de type F, mais elle ne possède pas les facultés propres à l'araignée chuchoteuse.

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Entourage
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	R
ALIGNEMENT :	Loyal neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (1-6)
CLASSE D'ARMURE :	5 (3)
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	10
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8 (arme)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Invisibilité, porte dimensionnelle
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	40 %
TAILLE :	G (3,60 m)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000



Les arcanes sont des marchands que l'on trouve partout où il est possible de vendre ou d'acheter des objets magiques. Ce sont des géants dégingandés à peau bleue, dont le visage est très allongé et les doigts extrêmement fins (chacun de ces doigts a d'ailleurs une phalange de plus que ceux des autres humanoïdes). Ils portent des robes, bien que certains d'entre eux revêtent parfois une armure un peu particulière : des anneaux de maille recouverts de plaques (CA 3).

Combat : les arcanes n'ont aucun goût pour le combat et sont particulièrement faibles pour leur taille. Ils peuvent se défendre lorsque cela est nécessaire, mais préfèrent parlementer et/ou acheter leurs ennemis potentiels. Quand ils pénètrent dans une zone pouvant s'avérer dangereuse (comme, par exemple, une ville humaine), ils louent les services d'aventuriers qui leur servent de gardes du corps.

Les arcanes peuvent se rendre invisibles et utiliser le sort de *porte dimensionnelle* jusqu'à 3 fois par jour. Le plus souvent, ils font appel à cette capacité pour éviter les combats. Ils n'éprouvent pas le moindre remords à abandonner leurs alliés en cas de danger. Ils peuvent utiliser n'importe quel objet magique, même ceux qui s'accompagnent de limitations d'usage (cela inclut donc les épées, les baguettes, les ouvrages magiques et tous les autres objets réservés à une classe de personnage bien particulière). S'ils se retrouvent dans un combat sans possibilité de fuir, ils utilisent ces objets pour se défendre, mais ils préfèrent s'en servir comme monnaie d'échange.

Les arcanes sont liés par une sorte de télépathie qui fait que tous sont immédiatement mis au courant dès que l'un des leurs est blessé. Ils ne cherchent nullement à se venger de celui qui a blessé ou tué leur congénère mais réagissent de manière très négative à son égard, et l'individu en question sera alors dans l'incapacité de commercer avec les arcanes tant qu'il n'aura pas expié sa faute en payant le prix exigé.

Habitat/Société : on ne sait rien des origines des arcanes. Ils vont et viennent à leur guise, et il est possible d'en rencontrer dans tous les mondes connus. Lorsqu'ils voyagent, ils empruntent les navires (ou chariots, etc.) des autres races. Il est toutefois extrêmement rare de trouver un arcane à bord d'un tel véhicule, ce qui laisse à penser qu'ils disposent d'un autre moyen de transport pour ce qui est des longues distances.

Il est bien souvent aisé de les contacter dans les régions civilisées : quelques mots lâchés dans une taverne, le quartier-général d'une guilde ou une caserne finissent toujours par faire apparaître l'une de ces créatures. En termes de jeu, il y a 10 % de chances par jour de trouver un arcane. Si les PJ en recherchent un activement, ce pourcentage peut augmenter ou baisser en fonction du lieu où ils se trouvent. Les arcanes ne tiennent jamais de "boutiques de magie" fixes.

La spécialité des arcanes consiste à procurer des objets magiques, et plus particulièrement des *casques de spelljamming,* qui permettent de se déplacer dans l'espace à grande vitesse. La grande qualité de la marchandise proposée et l'uniformité des prix (qui restent tout de même assez élevés) font que les arcanes ont la confiance de leurs clients. Ils acceptent de se faire payer en or ou à l'aide d'autres objets magiques (en général, le coût d'un objet devrait être égal à 5 fois sa valeur en PX, mais il est également possible de l'échanger contre un objet de plus grande valeur).

Les arcanes déclinent toute responsabilité quant à l'utilisation qui est faite des objets qu'ils vendent. Ils font du commerce avec la quasi-totalité des races et n'hésitent pas à vendre leurs produits aux deux belligérants d'un conflit (tout en étant conscients que cela pourrait mener à l'annihilation totale de tous leurs clients potentiels dans la région en guerre). Ils ne font toutefois jamais affaire avec les néogis, ni avec les créatures des autres plans, comme les génies, les tanar'ris et les baatezus. Personne ne sait si les arcanes créent eux-mêmes de nombreux objets magiques ou s'ils se les procurent par des moyens inconnus.

Ceux qui font des affaires avec les arcanes s'accordent pour dire qu'ils sont calmes, efficaces et totalement dénués de sentiments. Toute tentative de marchandage avec une de ces créatures est éminemment risquée. Il arrive parfois que l'arcane joue le jeu avec un petit sourire amusé, mais il peut également décider de rompre les négociations et de s'en aller sur-le-champ. Les arcanes n'apprécient pas les menaces, les insultes ou le chantage, et ceux qui s'en rendent coupables à leur encontre auront ensuite beaucoup de mal à se procurer des objets fiables. Les arcanes ne s'emportent jamais, pas plus qu'ils ne se vengent par la voie des armes ; il existe des méthodes bien plus subtiles pour cela.

Écologie : tout le monde ignore ce que les arcanes font avec l'or, les pierres précieuses et les objets magiques qu'ils collectent. Certains prétendent qu'ils ont besoin de ces objets pour se reproduire (ce qui est à l'origine de bon nombre d'histoires graveleuses sur ces créatures), d'autres que cela leur sert à produire et à acquérir de plus en plus d'objets. Les arcanes ont l'air asexué. Personne n'en a jamais vu un qui ne soit pas adulte, et c'est là un sujet que ces créatures n'abordent jamais.

Argos

CLIMAT/TERRAIN :	Espace/N'importe quel monde principalement constitué de terre
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Mange jusqu'à avoir dévoré 2 fois son nombre de DV, puis se repose 2 heures/DV
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De faible à supérieure (5-14)
TRÉSOR :	U
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	9, vl 3 (B)
DÉS DE VIE :	5-10
TAC0 :	5-6 DV : 15 7-8 DV : 13 9-10 DV : 11
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 par adversaire
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	25 %
TAILLE :	De G à E (60 cm par DV)
MORAL :	Champion (16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	5-6 DV : 2.000 (+ 1.000 par DV supplémentaire)



Les argos vivent dans les mêmes secteurs spatiaux que les terribles tyrannœils. Un argos ressemble à une amibe géante dotée d'un gros œil central dont la pupille est scindée en trois parties distinctes, d'une centaine d'autres yeux inhumains et dénués de cils, et d'un très grand nombre de gueules aux dents acérées. Un argos peut développer plusieurs pseudopodes s'achevant par une de ces gueules pouvant faire office de main pour manipuler des outils divers et variés.

Les argos se déplacent en rampant. Ils peuvent s'accrocher aux murs et aux plafonds. Ils sont également capables de voler et de léviter, mais leur vitesse est extrêmement réduite (VD 3).

Les argos sentent comme un bouquet de fleurs et sont de divers tons translucides de bleus et de violets. Ce sont des monstres de grande taille faisant entre 3 et 6 m de diamètre ; ils pèsent dans les 200 kg par dé de vie. Bien qu'ils semblent intelligents et capables de manipuler des outils, ils ne portent pas de vêtements et transportent les objets qu'ils désirent emmener dans des cavités temporaires qu'ils forment à l'envi dans leur corps. Leurs enzymes digestifs ont toutefois souvent tendance à ronger tout objet en 2 ou 3 semaines (jet de sauvegarde contre l'acide).

Combat : un argos peut se battre avec une à trois armes ou objets, à moins qu'il ne préfère attaquer son adversaire à l'aide d'un pseudopode doté de 1-3 bouches délivrant chacune 1d4 points de dégâts. Il peut ainsi affronter autant d'adversaires qu'il lui est physiquement possible d'atteindre.

Lorsqu'un argos obtient un 20 naturel au jet d'attaque, il enveloppe sa proie et l'avale. Les enzymes digestifs du monstre lui font alors subir 2d8 points de dégâts par round. La proie peut tenter de se dégager, mais en utilisant uniquement des armes de petite taille. Elle doit pour cela infliger 8 points de dégâts à l'argos.

Tout comme ceux d'un tyrannœil, les yeux d'un argos sont dotés de plusieurs pouvoirs magiques. L'argos peut utiliser 1d10 de ses petits yeux contre n'importe quel adversaire, l'œil central ne pouvant, quant à lui, attaquer qu'une créature se trouvant dans son champ de vision (un angle de 90 degrés s'ouvrant vers "l'avant" du monstre). Bien qu'un argos possède près d'une centaine d'yeux, seuls vingt pouvoirs différents ont été recensés à ce jour ; il est donc inévitable que plusieurs yeux soient dotés du même pouvoir.

Tout point de dégâts infligé à un argos élimine un de ses yeux ; au MD de décider quels sont les pouvoirs ainsi perdus. Il est possible de prendre pour cible un œil bien précis, mais avec une pénalité de -4 au jet l'attaquant.

Les pouvoirs oculaires de l'argos sont considérés comme des sorts, le nombre de dés de vie du monstre lui faisant également office de niveau. Lancez 1d20 et référez-vous à la liste suivante pour déterminer le pouvoir d'un œil donné :

1. *Cécité*	11. *Langues*
2. *Charme-monstres*	12. *Lenteur*
3. *Clairvoyance*	13. *Lumière*
4. *Confusion*	14. *Maladresse*
5. *Dissipation de la magie*	15. *Métal brûlant*
6. *Émotion*	16. *Œil brûlant (mains brûlantes)*
7. *ESP*	17. *Réflexion du regard*
8. *Force fantasmatique majeure*	18. *Suggestion*
9. *Immobilisation des monstres*	19. *Ténèbres sur 5 mètres*
10. *Irritation*	20. *Transformation de la chair en pierre*

L'œil central peut utiliser jusqu'à trois pouvoirs différents chaque round. Il peut ainsi modifier l'apparence de l'argos (comme à l'aide d'un sort d'*apparence altérée*), lancer *vapeur colorée* ou *rayon débilitant*.

Habitat/Société : les argos sont des créatures solitaires, bien qu'il arrive parfois que l'un d'entre eux fasse office de gardien sur un vaisseau de tyrannœils. Ils semblent capables de régénérer d'eux-mêmes une enveloppe d'air autour d'eux, ce qui explique qu'on les trouve parfois au beau milieu des ceintures d'astéroïdes et des nuages de poussière spatiale.

Malgré son intelligence parfois assez élevée, l'argos est une créature toujours affamée et commandée par son estomac. Il essaye de mettre ses proies en confiance de façon à ce qu'elles approchent suffisamment pour qu'il lui soit possible d'attaquer et, quant il commence à se nourrir, il ne cesse pas tant qu'il n'a pas dévoré 2 fois plus de créatures qu'il n'a de dés de vie. Une fois cela fait, il se terre dans un coin pour digérer, ce qui lui prend 2 heures par DV. Si un argos ne parvient pas à trouver de nourriture pendant une longue période, il perd 1 dé de vie jusqu'à tomber à un minimum de 5 DV. À ce moment, il lui est possible d'hiberner pendant 1 an en faisant cristalliser sa carapace externe, ce qui lui permet de s'entourer d'un cocon.

Écologie : les argos mangent tout ce qui bouge et peut être digéré. Ils ont tendance à faire appel à leurs capacités innées pour tendre des pièges à leurs proies et les attaquer une par une. Une fois leurs victimes éliminées, ils savent faire le tri des armes et outils possédés par ces dernières, ce qui leur permet de conserver les plus utiles.

CLIMAT/TERRAIN :	Collines tempérées
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore (voir ci-dessous)
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	9, cr 3
DÉS DE VIE :	12
TAC0 :	9
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	2-8 griffes infligeant chacune 2-8 points de dégâts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (90 cm de long)
MORAL :	Sans peur (19-20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	9.000



Bien qu'il ne soit guère plus gros qu'un blaireau, l'aurumvorax (ou "vorace doré") est une créature incroyablement dangereuse. Il est couvert d'un pelage rugueux couleur or et ses deux yeux argentés ont également une pupille dorée. Il est doté de huit pattes puissantes s'achevant par des griffes couleur cuivre, longues de 7 à 8 cm. Ses épaules sont extrêmement musclées et sa gueule est pleine de dents de la même couleur que ses griffes.

L'aurumvorax pèse plus de 250 kg. Il est incroyablement dense, ce qui explique en grande partie son extraordinaire protection naturelle. Lorsque l'on y rajoute sa rapidité, sa force et son agressivité sans limite, on obtient l'une des espèces les plus dangereuses qui soient.

Combat : l'aurumvorax charge immédiatement toute créature pénétrant sur son territoire et inflige un malus de -3 au jet de surprise de sa proie s'il attaque depuis son antre. Une femelle bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque si elle garde ses petits.

Ce monstre tente de mordre son adversaire jusqu'à ce qu'il y parvienne, ce qui inflige 2d4 points de dégâts. Une fois cela fait, il serre les mâchoires de toutes ses forces et reste accroché à sa proie, à laquelle il délivre 8 points de dégâts par round jusqu'à ce que l'un des deux belligérants soit mort. On ne peut forcer un aurumvorax à lâcher sa proie qu'en le tuant.

Une fois ses mâchoires verrouillées, il lacère son adversaire de 2d4 de ses pattes qui infligent chacune 2d4 points de dégâts supplémentaires si elles touchent. Une créature attrapée par un aurumvorax ne bénéficie pas de ses éventuels bonus de dextérité pour le calcul de sa CA contre ce type d'attaque.

Compte tenu de l'incroyable densité osseuse et musculaire de ce monstre, les armes contondantes ne lui infligent que des dégâts réduits de moitié. Il est immunisé contre les feux normaux de taille réduite et le feu magique ne lui inflige que des demi-dégâts. Ni le poison ni les gaz n'ont le moindre effet sur lui.

Habitat/Société : l'aurumvorax est une créature solitaire qui vit dans les forêts dégagées, dans les collines et sur les premières pentes des montagnes (il ne va jamais au-dessus des derniers arbres). Quand il a trouvé un endroit à sa convenance, il se creuse un terrier, parfois jusque dans la roche, à l'aide de ses puissantes griffes.

Compte tenu de son alimentation très particulière, il s'installe toujours près d'importants gisements d'or ou dans une région où il est aisé de se procurer de grandes quantités de ce métal.

Il garde jalousement son territoire et en interdit même l'accès à ses congénères. Deux adultes ne se rencontrent de leur plein gré qu'au cours de la saison des amours, qui se produit tous les 8 ans.

Les deux aurumvoræ restent ensemble pendant 1 semaine, après quoi le mâle retourne sur son territoire et la femelle se prépare à donner naissance à sa progéniture. La gestation dure 4 mois, et la mère accouche de 1d6+2 petits.

Jusqu'à l'âge de 2 semaines, ces derniers sont aveugles et dénués de poils. Pour qu'ils survivent, il faut que leur mère les nourrisse en viande et minerais précieux (dont de l'or). Il est rare qu'il y ait plus d'un ou deux petits par portée qui survivent à cette période. Si un aurumvorax est découvert et "adopté" avant que ses yeux se soient ouverts, il est possible de le dompter et de le dresser.

Les nains n'aiment pas les aurumvoræ. Pourtant, certaines de leurs communautés ont déjà élevé une ou même plusieurs de ces créatures pour s'en servir pour repérer les gisements de minerais précieux.

Écologie : pour subsister, l'aurumvorax doit manger beaucoup de viande, mais également de l'or. C'est sa capacité à digérer l'or et d'autres minerais du même genre qui rend sa peau, ses muscles et son ossature aussi denses.

Si un aurumvorax est tué sans que sa peau ait été abîmée par de trop nombreux coups portés à l'aide d'armes tranchantes, il est possible de la transformer en habit splendide et extrêmement résistant d'une valeur de 15.000 à 20.000 pièces d'or. Ce vêtement protège également son porteur à l'instar d'une armure, sa résistance dépendant de la taille de l'animal. Un habit CA 2 pèse 25 kg, contre 20 pour CA 3 et 15 pour CA 4.

Le porteur de ce vêtement bénéficie également d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le feu normal et de +2 contre le feu magique.

Lorsque l'on brûle un aurumvorax dans une forge, on obtient environ 75 à 100 kg d'or. Le processus d'incinération est extrêmement délicat, et il faut généralement entre 1 et 2 semaines pour le mener à bien. Il est évidemment possible de dépecer la créature avant de l'incinérer. Si elle est brûlée avec sa peau, cette dernière rajoute de 11 à 20 (1d10+10) kg d'or supplémentaires.

Les dents et griffes de l'aurumvorax sont également des objets décoratifs très prisés. On peut les vendre au prix unitaire de 1 pièce d'or.

Baatezu

	Diantrefosse	Abishaï noir	Abishaï vert	Abishaï rouge
CLIMAT/TERRAIN :	Les Neuf Enfers	Les Neuf Enfers	Les Neuf Enfers	Les Neuf Enfers
FRÉQUENCE :	Très rare	Commun	Commun	Commun
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	G, W	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais	Loyal mauvais	Loyal mauvais	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	2-20	2-8	1
CLASSE D'ARMURE :	-5	5	3	1
DÉPLACEMENT :	15, vl 24 (C)	9, vl 12 (C)	9, vl 12 (C)	9, vl 12 (C)
DÉS DE VIE :	13	4+1	5+2	6+3
TAC0 :	7	17	15	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	6	3	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4x2/1-6x2/2-12/2-8 ou selon arme	1-4/1-4/2-5	1-4/1-4/2-5	1-4/1-4/2-5
ATTAQUES SPÉCIALES :	Terreur, poison, constriction (queue)	Poison, piqué	Poison, piqué	Poison, piqué
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération, uniquement touché par les armes au moins +3	Régénération, uniquement touché par les armes au moins +1	Régénération, uniquement touché par les armes au moins +1	Régénération, uniquement touché par les armes au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 %	30 %	30 %	30 %
TAILLE :	G (3,60 m)	G (2,40 m)	G (2,10 m)	M (1,80 m)
MORAL :	Sans peur (19-20)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	57.500	21.500	23.500	25.500

Généralités :

les baatezus sont les principaux habitants des Neuf Enfers. Ils forment une race puissante et maléfique, régie par une organisation rigoureuse. Ils vivent dans un système de castes d'une grande rigidité, au sein duquel l'autorité de chacun est déterminée par sa force et le poste qu'il occupe.

Les baatezus veulent accomplir leur destinée, à savoir éradiquer leurs ennemis héréditaires, les tanar'ris. Ils savent que le fait de s'infiltrer dans le monde et la société des humains leur permettra de prendre l'avantage sur leurs adversaires. C'est pour cette raison qu'ils cherchent constamment à prendre le contrôle du Plan Primaire et de ceux qui y vivent.

Ils sont divisés en trois groupes : majeurs, mineurs et moindres. Quelques-uns d'entre eux sont indiqués ci-dessous :

Baatezus majeurs	Baatezus mineurs	Baatezus moindres
Amnizu	Abishaï	Nupperibo
Cornugon	Barbazu	Spinagon
Gelugon	Erinyes	
Diantrefosse	Hamatula	
	Osyluth	

À ceux-là viennent s'ajouter les lémures, la "chair à canon" des baatezus, qui occupent la base de l'échelle sociale.

Combat : à l'exception des lémures, nupperibos et autres spinagons, tous les baatezus peuvent faire appel aux capacités magiques suivantes, à raison d'une par round : *animation des morts, charme-personnes, connaissance des alignements* (toujours en activité), *illusion majeure, infravision, suggestion* et *téléportation sans erreur.*

Les baatezus sont affectés par les attaques suivantes :

Attaque	Dégâts
Acide	Normaux
Armes en argent	Normaux*
Armes en fer	Aucun**
Électricité (éclairs)	Normaux
Feu (dragon, magique)	Aucun***
Froid	Demi***
Gaz (empoisonné, etc.)	Demi
Poison	Aucun
Projectile magique	Normaux

* Les armes en argent n'infligent que des demi-dégâts aux baatezus majeurs.

** Sauf s'ils sont affectés par les armes non-magiques.

*** Les gelugons ne sont pas affectés par le froid mais le feu leur inflige des demi-dégâts.

Diantrefosse :

les diantrefosses sont les plus terribles baatezus de tous les Neuf Enfers. Ce sont des humanoïdes géants et ailés qui ressemblent beaucoup à des gargouilles ; leurs ailes s'enroulent autour de leur corps pour mieux les protéger. Leurs crocs sont très impressionnants et une immonde substance verdâtre s'en écoule en permanence. Leur corps est rouge et écailleux, et des flammes en jaillissent le plus souvent lorsqu'ils sont excités ou en colère. Dans les rares cas où ils décident de communiquer, ils le font par télépathie.

Combat : le diantrefosse peut infliger de terribles dégâts au corps à corps grâce à sa Force exceptionnelle de 18/00 (+6 aux dégâts). Il est capable d'attaquer jusqu'à 6 fois par round et peut même s'en prendre à six adversaires différents. Chacune de ses deux ailes rigides et écailleuses peut délivrer des coups infligeant 1d4 points de dégâts. Ses pattes griffues sont un peu plus dangereuses (1d6 points de dégâts) et sa morsure est terrifiante. Toute créature mordue par un diantrefosse subit 2d6 points de dégâts et doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de décéder en 1-4 rounds. De plus, la victime contracte automatiquement une maladie.

Le diantrefosse peut également attaquer à l'aide de sa queue, qui inflige 2d4 points de dégâts par coup. S'il le désire, sa queue peut s'enrouler autour de son adversaire pour lui délivrer 2d4 points de dégâts supplémentaires par round jusqu'à ce qu'il se libère en réussissant un test de Force. Les diantrefosses sont parfois armés d'un gourdin à la tête ornée de dents inégales qui inflige 1d6+6 points de dégâts par coup (ce qui remplace un coup de patte).

Un diantrefosse peut faire appel, 1 fois par round, aux pouvoirs suivants, en plus de ceux dont disposent tous les baatezus : *boule de feu, détection de la magie, détection de l'invisibilité, flamme, immobilisation des personnes, invisibilité majeure, métamorphose, mur de feu* et *pyrotechnie.*

Il lui est également possible de jeter, 1 fois par an, un sort de *souhait*. Quand il le désire, et au rythme de 1 fois par round, il peut ouvrir un *portail* lui permettant d'appeler un baatezu majeur ou deux mineurs (100 % de chances de succès). Il peut tracer, 1 fois par jour, un *symbole de douleur* (sa victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes pour ne pas subir un malus de -4 à ses jets d'attaque et de -2 à sa Dextérité pendant 2-20 rounds).

Les diantrefosses se régénèrent à raison de 2 points de vie par round. Ils sont en permanence entourés d'une aura de *terreur* (6 m de rayon, jet de sauvegarde contre les baguettes à -3 sous peine de s'enfuir, paniqué, pendant 1-10 rounds).

Habitat/Société : les diantrefosses sont les seigneurs des Neuf Enfers. Ce sont les baatezus les plus hauts placés sur l'échelle sociale, mais également les plus puissants sur le plan physique. On les trouve dans tous les niveaux des Enfers, bien qu'ils soient très rares dans les niveaux supérieurs.

Partout où on les rencontre, ils occupent un poste très élevé et disposent d'un pouvoir considérable. Il arrive qu'ils commandent d'immenses légions comprenant des dizaines d'armées, qu'ils mènent au combat contre les tanar'ris. Ces hordes sont proprement terrifiantes, et toute créature de moins de 10 DV non native des plans inférieurs qui vient à les apercevoir se met à fuir pendant 1-3 jours (celles ayant plus de 10 DV bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les baguettes ; même s'il est raté, elles ne fuient que pendant 1-12 tours).

Écologie : ce sont les puissants gelugons du huitième niveau des Enfers qui donnent naissance aux diantrefosses. Les plus méritants de ces fiélons de glace sont jetés dans la Fosse de Feu pendant mille et un jours. Lorsqu'ils en émergent, ils ont été transformés en diantrefosses.

Abishaï :

les abishaïs, qui ressemble beaucoup aux gargouilles de l'art gothique, sont très fréquemment rencontrés aux premier et deuxième niveaux des Enfers. D'apparence reptilienne, ils sont minces et dotés de grandes ailes ainsi que d'une longue queue préhensile. Il existe trois variétés d'abishaïs, qui sont, du plus faible au plus fort, les noirs, les verts et les rouges. Ils communiquent par télépathie.

Combat : l'abishaï combat ses adversaires à l'aide de ses pattes griffues, qui infligent chacune 1d4 points de dégâts, mais aussi de sa longue queue flexible (1d4+1 points de dégâts). À l'extrémité de cette queue se trouve caché un dard minuscule qui injecte un venin mortel (jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir).





Les abishaïs sont capables de voler et aiment attaquer leurs ennemis en piqué. Ils ne peuvent alors combattre qu'à l'aide de leurs pattes, mais leurs attaques se font à +2 pour toucher et les dégâts sont doublés.

En plus des pouvoirs communs à tous les baatezus, les abishaïs peuvent faire appel aux capacités suivantes, à raison d'une par round : *changement d'apparence, flamme, injonction, peur* et *pyrotechnie*. Ils peuvent tenter, 1 fois par jour, d'ouvrir un *portail* pour appeler à leur aide 2-12 lémures (60 % de chances de succès) ou 1-3 autres abishaïs (30 % de chances de succès).

Tous les abishaïs sont affectés par l'eau bénite (une fiole leur inflige 2d4 points de dégâts). Ils se régénèrent au rythme de 1 point de vie par round, à moins que les dégâts qu'ils ont subis n'aient été provoqués par de l'eau bénite ou une arme sainte.

Habitat/Société : les abishaïs sont des créatures voraces et maléfiques. Ils s'amusent à tourmenter leurs inférieurs parmi les autres natifs des Neuf Enfers. Ils aiment tout particulièrement utiliser leurs pouvoirs d'*apparence altérée* et de *charme-personnes* pour tenter les mortels assez braves pour oser traverser les Enfers.

Écologie : les abishaïs constituent le gros des troupes de nombreuses armées qui affrontent sans cesse les tanar'ris et les intrus qui pénètrent parfois dans les Neuf Enfers. Il peut arriver qu'un abishaï rouge se montre digne de commander une unité de lémures. S'il s'acquitte de sa tâche de manière satisfaisante, il peut même espérer prendre du galon et devenir un baatezu plus puissant.

Banshee

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	(D)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	7
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Cri de la mort
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touchée par les armes au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 %
TAILLE :	M (entre 1,50 et 1,80 m)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4.000

Les banshees, que l'on appelle également esprits hurleurs, sont l'expression post mortem d'elfes femelles maléfiques (elles sont donc rarissimes). Elles détestent les vivants, dont la seule présence est pour elles une souffrance, et cherchent à tuer toutes les créatures qui croisent leur chemin.

Les banshees ont l'apparence de fantômes lumineux flottant au-dessus du sol. Leur image luit fortement la nuit mais est transparente à la lumière du jour (invisible à 60 %). La plupart d'entre elles sont vieilles et ridées, mais quelques-unes (10 %) sont mortes jeunes et ont conservé toute leur beauté. Leur chevelure n'est jamais coiffée et leur robe est bien souvent en lambeaux. Quant à leur visage, il est marqué par une immuable expression de souffrance (physique et morale), tandis qu'une haine et une colère sans nom brillent au fond de leurs yeux. Elles poussent souvent des hurlements de douleur, d'où le surnom dont on les a affublées.

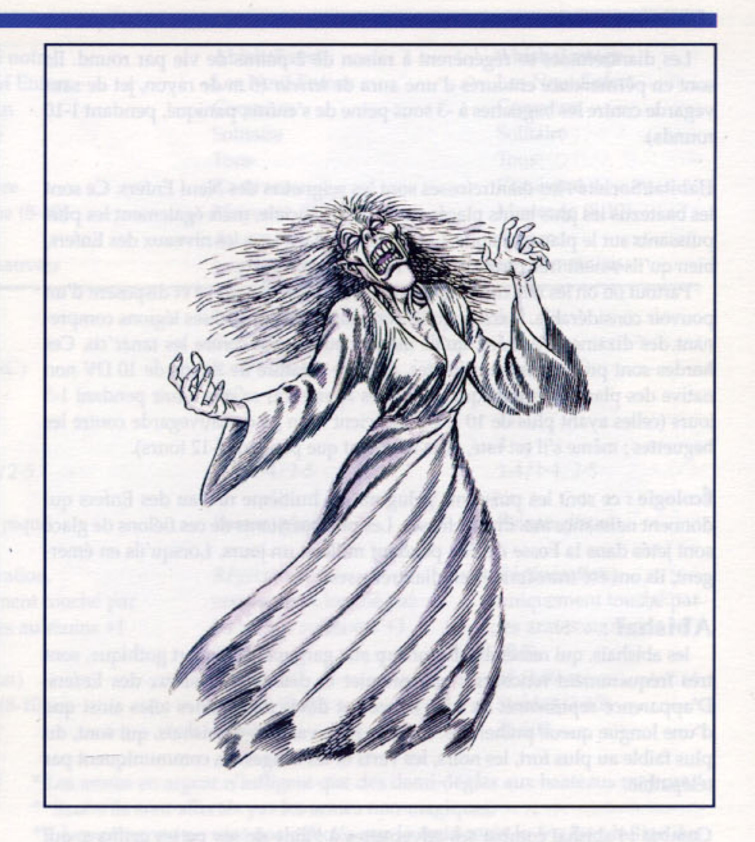
Combat : les banshees sont de terribles adversaires. Il suffit d'en apercevoir une pour être glacé de *terreur* à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Ceux qui le ratent s'enfuient, terrorisés, pendant 10 rounds et ont 50 % de chances de lâcher les objets qu'ils tiennent à la main.

Mais l'arme la plus terrible de la banshee reste son hurlement. Quiconque se trouve à moins de 10 m d'elle lorsqu'elle crie doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique. Ceux qui le ratent meurent dans l'instant, le visage déformé par une expression d'indicible horreur. Heureusement, les esprits hurleurs ne peuvent utiliser ce type d'attaque que 1 fois toutes les 24 heures, et uniquement de nuit. Le simple contact d'un esprit hurleur inflige 1d8 points de dégâts.

Les banshees sont des créatures spirituelles qui ne peuvent être atteintes que par des armes bénéficiant d'un enchantement magique supérieur ou égal à +1. De plus, elles sont dotées d'une grande résistance à la magie (50 %). Elles sont également immunisées contre les sorts de type *charme, immobilisation* et *sommeil*, ainsi que contre ceux qui sont à base de froid ou d'électricité. Une fiole d'eau bénite leur inflige 2d4 points de dégâts. Un sort de *dissipation du mal* tue une banshee immédiatement. Les banshees sont affectées par le vade retro des clercs (comme un mort-vivant "spécial").

Les esprits hurleurs peuvent sentir la présence d'un être vivant à 8 km de distance. Toute créature ne s'éloignant pas suffisamment de l'antre du monstre avant la tombée de la nuit peut être sûre qu'elle va se faire attaquer. La nature de l'assaut varie toutefois en fonction de la victime. Les animaux et individus peu menaçants sont tués par un ou plusieurs contacts glaciaux, tandis qu'aventuriers et demi-humains ont droit au cri de la mort. La banshee laisse tranquilles les créatures suffisamment puissantes pour résister à cette attaque.

Lorsqu'il s'en prend à des aventuriers, l'esprit hurleur le fait de nuit, en ouvrant les hostilités par son cri. Si un ou plusieurs personnages réussissent



leur jet de sauvegarde, il se replie dans son antre et revient nuit après nuit pour renouveler son assaut. Ce type d'attaque se perpétue jusqu'à sa mort ou celle des PJ, ou jusqu'à ce que ces derniers quittent le territoire du monstre.

Habitat/Société : les esprits hurleurs méprisent toute vie et s'installent donc dans de vieilles ruines ou au milieu d'étendues sauvages désolées. Ils se terrent de jour, période pendant laquelle ils sont incapables de crier, et errent la nuit sur leur territoire. Ce dernier est parsemé d'ossements d'animaux ayant entendu le hurlement du monstre. Quand la banshee a choisi un lieu de résidence, elle y reste.

Le trésor que peut posséder ce monstre varie d'un individu à l'autre et reflète souvent ce que l'elfe qui lui a donné naissance aimait au cours de sa vie. La plupart des banshees amassent de l'or et des pierres précieuses, mais d'autres, et plus particulièrement celles qui hantent leur ancienne demeure, font preuve de davantage de goût et s'entichent d'œuvres d'art ou de puissants objets magiques.

Lorsqu'elle crie, il est quasiment impossible de faire la différence entre une banshee et une elfe (ou une humaine) ressentant une immense douleur. On ne compte plus les preux chevaliers qui se sont laissé prendre et qui ont payé leur erreur de leur vie. Les banshees sont exceptionnellement intelligentes et parlent de nombreux langages, dont le commun, l'elfe et d'autres langues demi-humaines.

Il arrive parfois qu'elles se servent de leurs puissants pouvoirs pour se venger de ceux qui étaient leurs adversaires de leur vivant.

Écologie : partout où elles s'installent, les banshees constituent un véritable fléau. Elles tuent sans le moindre discernement et n'éprouvent de plaisir qu'en voyant souffrir et mourir les êtres vivants. De plus, leur cri a également un effet sur la végétation. Les fleurs et les plantes délicates meurent, les arbres deviennent malades et noueux, tandis que les mauvaises herbes et les plantes les plus résistantes (chardons, etc.) ne cessent de s'épanouir. Au bout de quelques années, il ne reste rien d'autre aux alentours d'un antre de banshee qu'une contrée désolée envahie par les ronces et les arbres rabougris, parsemée des ossements des créatures ayant osé s'aventurer sur le territoire du monstre.

	Mineur	Grand	Dracosilic
CLIMAT/TERRAIN :	Tous (terrestre)	Tous (terrestre)	Tous (terrestre)
FRÉQUENCE :	Peu commun	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Faible (5-7)	De faible à moyenne (5-10)
TRÉSOR :	F	H	C, I
ALIGNEMENT :	Aucun	Neutre	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1-2	1-2
CLASSE D'ARMURE :	4	2	3
DÉPLACEMENT :	6	6	9, vol 15 (E)
DÉS DE VIE :	6+1	10	7+3
TAC0 :	15	11	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10	1-6/1-6/2-16	1-6/1-6/3-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Regard pétrifiant	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Surpris sur un 1 uniquement	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (2,10 m de long)	G (3,60 m de long)	E (4,50 à 6 m de long)
MORAL :	Stable (12)	Champion (16)	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400	7.000	3.000

Ces monstres reptiliens sont tous dotés d'un regard pétrifiant pouvant également affecter les créatures qui se trouvent dans le Plan Astral ou le Plan Éthéré.

Basilic

Bien qu'il ait huit pattes, son métabolisme extrêmement lent ne lui permet pas de se déplacer rapidement. Il est généralement de couleur terne, marron foncé avec un ventre jaune. Ses yeux brillent d'une lueur vert pâle.

Combat : la mâchoire du basilic est puissante et dotée de nombreuses dents, mais sa meilleure arme reste son regard. Il peut se pétrifier lui-même s'il croise son reflet, mais il faut pour cela une bonne luminosité (au moins celle dispensée par une torche) et un matériau extrêmement réfléchissant. Dans le Plan Astral, le regard du basilic ne pétrifie pas, il tue. Dans le Plan Éthéré, il transforme ses victimes en pierre éthérée. Ces dernières ne peuvent être vues que par les créatures passant dans le Plan Éthéré ou dont le regard permet de discerner ce qui s'y trouve.

Grand basilic

Le grand basilic est une version plus puissante de son cousin décrit ci-dessus. Il est le plus souvent utilisé pour garder des trésors.

Combat : ce monstre attaque en soulevant la partie antérieure de son corps pour être capable de frapper ses adversaires de ses pattes griffues et de les mordre violemment. Sa morsure injecte un poison de Type K (jet de sauvegarde à +4). Son haleine est également nocive, et toutes les créatures restant ne serait-ce qu'un instant à moins de 1,50 m de sa gueule doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison (à +2) à chaque round pour ne pas mourir.

Même si l'on tente de réfléchir son regard dans de bonnes conditions d'éclairage et à l'aide d'un matériau de qualité satisfaisante, le grand basilic n'a que 10 % de chances de se pétrifier lui-même à moins que l'agent réfléchissant ne soit très près de lui, c'est-à-dire à 3 m ou moins (le regard pétrifiant a une portée efficace de 15 m, mais ce monstre aux yeux de forme étrange est myope comme une taupe et incapable de discerner son propre reflet au-delà de 3 m).

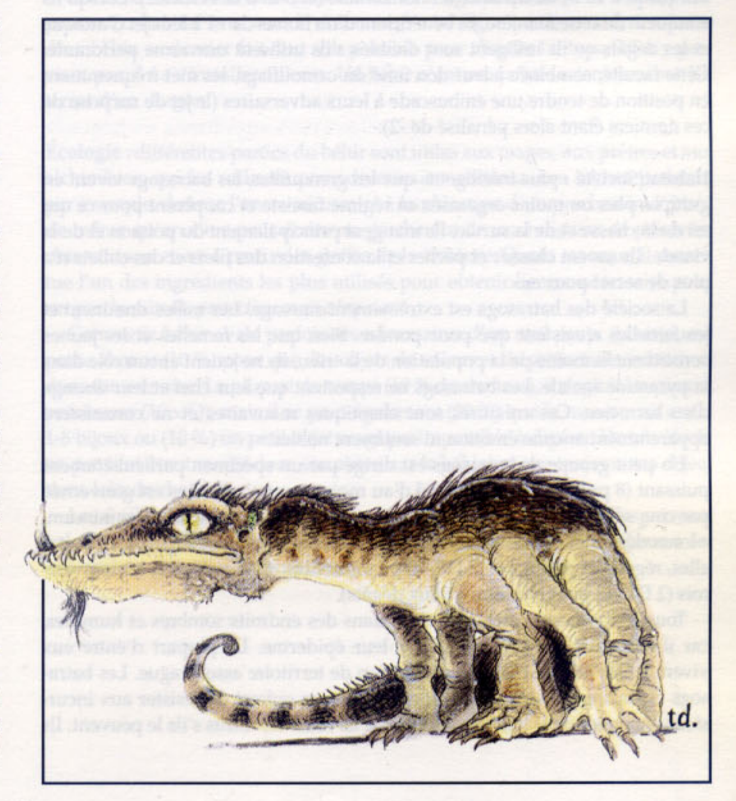
Dracosilic

Les sages affirment que le premier dracosilic serait né de l'union contre nature entre un dragon noir et un grand basilic.

La créature résultante est un monstre reptilien de couleur marron foncé et doté de six pattes qui lui permettent de se déplacer raisonnablement vite. Il est également capable de voler, mais durant de courtes périodes (jamais plus de 1 tour ou 2).

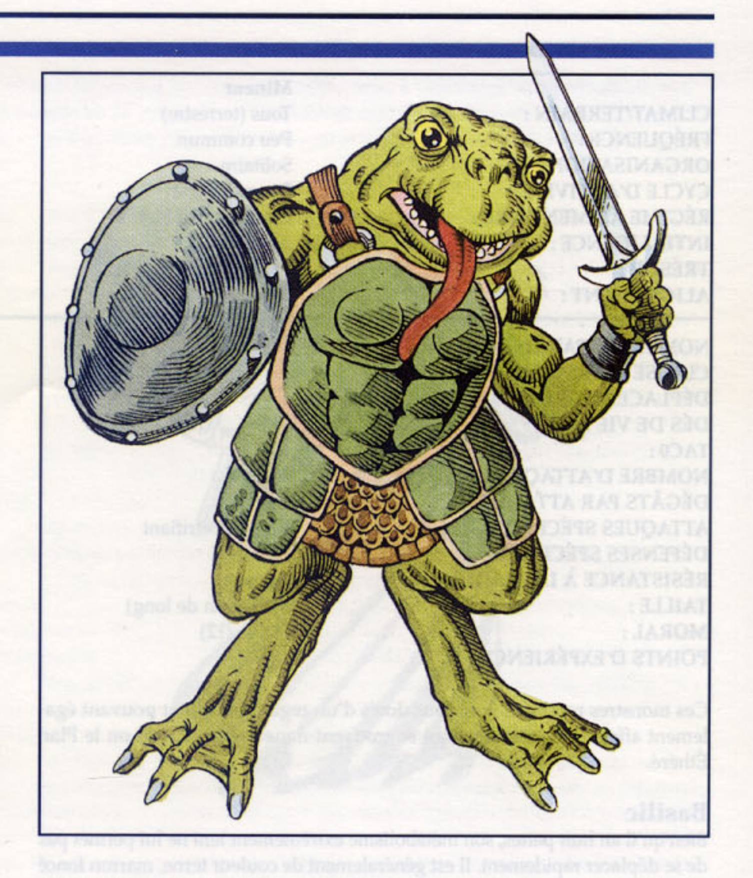
Combat : ce monstre attaque à l'aide de ses deux pattes avant et d'une redoutable morsure. De plus, il peut cracher un jet d'acide large de 1,50 m à une distance maximale de 10 m. Cette substance inflige 4d6 points de dégâts (total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles). Il peut cracher jusqu'à 3 fois par jour.

Son regard peut pétrifier n'importe quelle créature distante de moins de 6 m. De plus, contrairement aux deux monstres précédents, il est doté de membranes lui permettant de cligner des yeux, ce qui fait qu'il n'a que 10 % de chances d'être affecté par son propre regard. Les personnages affrontant un dracosilic et tentant d'éviter son regard encourent un malus de -4 à leurs jets d'attaque.



Batrasog

CLIMAT/TERRAIN :	Tropical, subtropical ou tempéré/Marécage
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	De faible à moyenne (5-10)
TRÉSOR :	J, K, M, Qx5, (C)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	10-80
CLASSE D'ARMURE :	6 (ou mieux avec une armure)
DÉPLACEMENT :	3, natation 15 (9 en armure)
DÉS DE VIE :	1
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 ou 1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2/1-2/2-5 ou selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Bond
DÉFENSES SPÉCIALES :	Camouflage
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De P à M (1,20 m à 2,10 m)
MORAL :	Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	65



Les batrasogs sont des amphibiens ressemblant à des grenouilles bipèdes. Ils vivent dans les marais ou les autres endroits extrêmement humides.

Ils sont couverts d'une peau vert olive tachetée, lisse et raisonnablement résistante, qui leur confère une CA naturelle égale à 6. Leur taille est très variable ; certains sont plus petits qu'un humain et d'autres dépassent les deux mètres. Leur tête ressemble à celle d'une énorme grenouille, avec une large gueule et de gros yeux globuleux. Ils ont les pieds et les mains palmés. Bien qu'ils ne portent aucun vêtement, ils utilisent tous armures, armes et boucliers s'ils en ont l'occasion. Ils parlent leur propre langage et les plus intelligents sont également capables de s'exprimer dans un commun limité.

Combat : les batrasogs attaquent toujours en groupe et tentent de profiter de leur nombre pour encercler leurs ennemis. Chaque fois qu'ils le peuvent, ils sautent sur leurs adversaires, chacun de leurs bonds leur permettant de couvrir jusqu'à 10 m de distance à l'horizontale (et 5 m à la verticale). Lorsqu'ils attaquent de cette manière, ils bénéficient d'un bonus de +1 à leur jet d'attaque et les dégâts qu'ils infligent sont doublés s'ils utilisent une arme perforante. Cette faculté, combinée à leur don inné du camouflage, les met fréquemment en position de tendre une embuscade à leurs adversaires (le jet de surprise de ces derniers étant alors pénalisé de -2).

Habitat/Société : plus intelligents que les grenouilles, les batrasogs vivent en groupes plus ou moins organisés en régime fasciste et coopèrent pour ce qui est de la chasse et de la survie. Ils mangent principalement du poisson et de la viande. Ils savent chasser et pêcher et la confection des filets et des collets n'a plus de secret pour eux.

La société des batrasogs est extrêmement sauvage. Les mâles dominent et les femelles n'existent que pour pondre. Bien que les femelles et les jeunes constituent la moitié de la population de la tribu, ils ne jouent aucun rôle dans la pyramide sociale. Les batrasogs ne respectent que leur chef et leur étrange dieu batracien. Ces créatures sont chaotiques mauvaises et ne connaissent apparemment aucune émotion ni sentiment nobles.

Un petit groupe de batrasogs est dirigé par un spécimen particulièrement puissant (8 pv). Une communauté d'au moins trente individus est gouvernée par cinq sous-chefs (8 pv chacun) et un puissant chef (2 DV, 12 pv minimum, +1 aux dégâts). Les communautés de plus de soixante batrasogs sont, quant à elles, régentées par un roi (3 DV, 20 pv minimum, +2 aux dégâts) et cinq vice-rois (2 DV, 12 pv minimum, +1 aux dégâts).

Tous les batrasogs préfèrent vivre dans des endroits sombres et humides, car il leur faut souvent humidifier leur épiderme. La plupart d'entre eux vivent à l'air libre et n'ont qu'une notion de territoire assez vague. Les batrasogs ordinaires ne sont guère efficaces pour ce qui est de résister aux incursions ennemies dans leur domaine, mais ils tuent les intrus s'ils le peuvent. Ils détestent leurs cousins (les batrasogs évolués, décrits ci-dessous) et leur font la guerre dès qu'ils en ont l'occasion. Ils sont attirés par les trésors, bien que ces derniers ne leur servent pas à grand-chose. Ils aiment tout particulièrement les pièces et les pierres précieuses, et il arrive parfois que l'on puisse trouver un objet magique parmi les richesses qu'ils ont amassées.

Au niveau individuel, les batrasogs n'affichent pas l'appât du gain et du pouvoir qui semble caractériser les autres races chaotiques, comme les gobelours. Il n'y a, par exemple, jamais de luttes intestines au sein d'un groupe de batrasogs. Certaines personnes prétendent que ce n'est pas faute de le vouloir, mais simplement parce qu'ils ne sont pas assez intelligents pour se battre entre eux. Chaque tribu est dirigée par un mâle qui tue et dévore le chef précédent lorsque ce dernier est devenu trop vieux pour gouverner. C'est là l'un des rares cas où deux batrasogs s'affrontent.

Écologie : les batrasogs ont davantage tendance à détruire l'écosystème qui les entoure qu'à s'y intégrer. Ils ne sont pas assez intelligents pour veiller à ne pas épuiser les ressources naturelles de la région qu'ils occupent. Ils chassent et pêchent sans limites jusqu'à ce qu'ils ne trouvent plus suffisamment à manger, puis vont s'installer ailleurs. Ils haïssent les humains et les attaquent à vue, mais préfèrent heureusement vivre dans des régions désertes, situées très loin des communautés humaines.

Batrasogs évolués

Quelques batrasogs sont plus gros et plus intelligents que leurs cousins. Ils s'installent dans des cavernes ou des bâtiments abandonnés et savent organiser des patrouilles et des groupes de chasse. Leurs bandes sont souvent bien équipées et bien organisées. La plupart du temps, elles s'approprient un territoire qui varie en fonction de leur force. Ces batrasogs sont plus agressifs que les autres et n'hésitent pas à combattre les batrasogs normaux, mais également les autres monstres. Ils organisent également des raids en dehors des limites de leur territoire pour ramener butin et nourriture (ils apprécient tout particulièrement la chair humaine). Ils sont chaotiques mauvais, et tous les intrus (y compris les autres batrasogs) sont pour eux, soit une menace, soit un repas ambulant.

Il y a 10 % de chances qu'un chaman (de niveau 2) soit présent par tranche de 10 batrasogs évolués dans une communauté donnée.

Béhir

CLIMAT/TERRAIN :	Tous (terrestre)
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	12
TAC0 :	9
NOMBRE D'ATTAQUES :	2 ou 7
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8/2-5 ou 2-8/6 x 1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Éclair, constriction, engloutissement des proies
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre l'électricité et le poison
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (12 m de long)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	7.000



Le béhir est un grand monstre reptilien doté de douze pattes qui lui permettent de se déplacer à grande vitesse mais également de grimper aux parois (sa VD est alors divisée par deux). S'il le souhaite, il peut replier ses pattes contre son corps et ramper tel un serpent. Pour ce qui est de la tête, il ressemble davantage à un crocodile qu'à un serpent, mais il n'éprouve pas la moindre difficulté à ouvrir sa gueule suffisamment grande pour engloutir ses proies en un seul morceau.

Les béhirs sont couverts de grosses écailles horizontales extrêmement rigides et disposées les unes au-dessus des autres. Pour ce qui est de la couleur, ils vont du bleu outremer au bleu foncé et sont zébrés de bandes brun-gris. Leur ventre est bleu pâle. Leurs deux cornes courbées ont l'air dangereux mais ils ne s'en servent que pour nettoyer leurs écailles.

Combat : le béhir attaque sa proie en la mordant et en tentant de l'enserrer dans ses anneaux. S'il y parvient, dès le round suivant, il l'attaque à l'aide de six de ses pattes.

Tous les dix rounds, il peut également cracher une violente décharge électrique longue de 6 m. Cet *éclair* inflige 24 points de dégâts, ou 2 fois moins en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles.

Sur un jet d'attaque de 20, le béhir avale directement sa proie, à condition que la taille de cette dernière n'excède pas celle d'un humain. Toute créature gobée de la sorte perd 1/6ème de ses points de vie de départ à chaque round et meurt donc au plus tard au terme du sixième round. Il digère son repas en 12 tours et, au terme de ce délai, il ne reste plus rien de sa victime, qui ne peut être ramenée à la vie. Une créature avalée peut toutefois tenter de s'extraire elle-même de l'estomac du monstre à l'aide d'une arme de petite taille. La classe d'armure interne du béhir est égale à 7. Pour chaque round que la victime passe dans son ventre, elle soustrait 1 point aux dégâts qu'elle délivre. Ce malus est cumulable : il devient donc -2 au troisième round, -3 au troisième, et ainsi de suite.

Habitat/Société : les béhirs sont des créatures solitaires qui ne se fréquentent que pour s'accoupler. La femelle pond 1-4 œufs, qu'elle garde pendant 8 mois, tandis que le mâle chasse pour elle. Lorsque les œufs éclosent, les petits sont aussitôt chassés du nid et doivent se débrouiller par eux-mêmes. Quant aux parents, ils se séparent sans attendre.

Les béhirs nouveau-nés font environ 60 cm de long et grandissent à raison de 2,40 m par an jusqu'à atteindre leur taille adulte. Bizarrement, lorsqu'ils quittent leur coquille, ils n'ont encore que six ou huit pattes. Celles qui manquent poussent petit à petit pour parvenir au total de douze à l'âge adulte.

Ces monstres vivent généralement dans une grotte située dans les hauteurs à flanc de falaise. Chacun contrôle un territoire de dix mille hectares.

Les béhirs ne s'entendent jamais avec les dragons, quels qu'ils soient, et ne peuvent cohabiter avec eux. Si d'aventure un dragon pénètre sur le territoire d'un béhir, ce dernier fait tout son possible pour chasser l'intrus. S'il n'y parvient pas, il va s'installer ailleurs. Un béhir n'entrera jamais sciemment sur les terres d'un dragon.

Écologie : différentes parties du béhir sont utiles aux mages, aux prêtres et aux alchimistes, qui les utilisent pour diverses concoctions. Les cornes peuvent, par exemple, donner l'encre nécessaire à la rédaction d'un parchemin d'*éclair*, de même qu'un clerc peut écrire un parchemin de *neutralisation du poison* en obtenant son encre à partir des griffes de la créature. Quant au cœur, il constitue l'un des ingrédients les plus utilisés pour obtenir l'encre nécessaire pour un parchemin de *protection contre le poison*.

Comme le béhir avale parfois ses adversaires d'un seul coup, il existe une petite chance (10 %) pour que des objets de valeur et de petite taille subsistent dans son estomac. La plupart du temps (60 % de chances), il s'agit là de pierres précieuses (10 x Q), mais il se peut également (30 %) que le monstre ait avalé 1-8 bijoux ou (10 %) un petit objet magique impossible à digérer. De tels objets ne peuvent être trouvés dans son antre, car le béhir enterre toujours ses déjections loin de chez lui.

Les écailles du monstre sont résistantes et d'une belle couleur. Elles peuvent valoir jusqu'à 500 pièces d'or pour un armurier qui saura les utiliser pour créer une armure d'écailles d'apparat.

Bête éclipsante

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes tempérées
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	(D)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	2-5
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	6
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8/2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	-2 au jet d'attaque des adversaires
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m à 3,60 m de long)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975



La bête éclipsante est une créature magique qui a l'apparence d'un puma doté de deux longs tentacules noirs au niveau des épaules. Ces monstres sont très rares et ne s'approchent jamais des habitations humaines.

Une bête éclipsante est de couleur bleu-noir et son corps est immanquablement celui d'un grand félin. Les femelles font de 2,40 m à 2,70 m de long pour 225 kg. Quant aux mâles, ils sont plus grands (de 3 m à 3,60 m de long) et plus lourds (250 kg). Ces monstres ont six pattes, et leurs tentacules s'achèvent par des plaques osseuses garnies de pointes pouvant infliger de terribles blessures. Leurs yeux luisent d'un vert brillant, même après leur mort.

Combat : les bêtes éclipsantes sont de farouches créatures qui haïssent la vie sous toutes ses formes. Très agressives, elles attaquent à vue. Leurs tentacules délivrent 2d4 points de dégâts à chaque coup.

Mais leur avantage principal au combat est avant tout défensif. Le pouvoir inné de ces créatures fait qu'elles semblent en permanence être à 1 m de l'endroit où elles se trouvent vraiment. Quiconque les attaque le fait à -2 pour toucher, et le monstre effectue ses jets de sauvegarde comme un guerrier de niveau 12 et avec un bonus de +2 au dé.

Pour déterminer où se trouve la bête éclipsante par rapport à son image, lancez 1d10. Sur un 1-5, l'illusion est devant ; sur un 6-7, elle est sur la gauche du monstre, sur un 8-9, sur sa droite, et enfin, sur un 10, derrière. Bien que cette faculté soit magique, elle ne peut être contrée par un sort tel que *détection de la magie* ou encore *dissipation de la magie*. Seul *vision véritable* révèle où se trouve la créature.

Les bêtes éclipsantes ne combattent jamais à l'aide de leurs griffes et de leurs crocs, à moins qu'elles ne se retrouvent sur le point de mourir ou face à un adversaire particulièrement terrible. Dans ce cas, chacune de leurs pattes avant inflige 1d3 points de dégâts, et leur morsure 1d8.

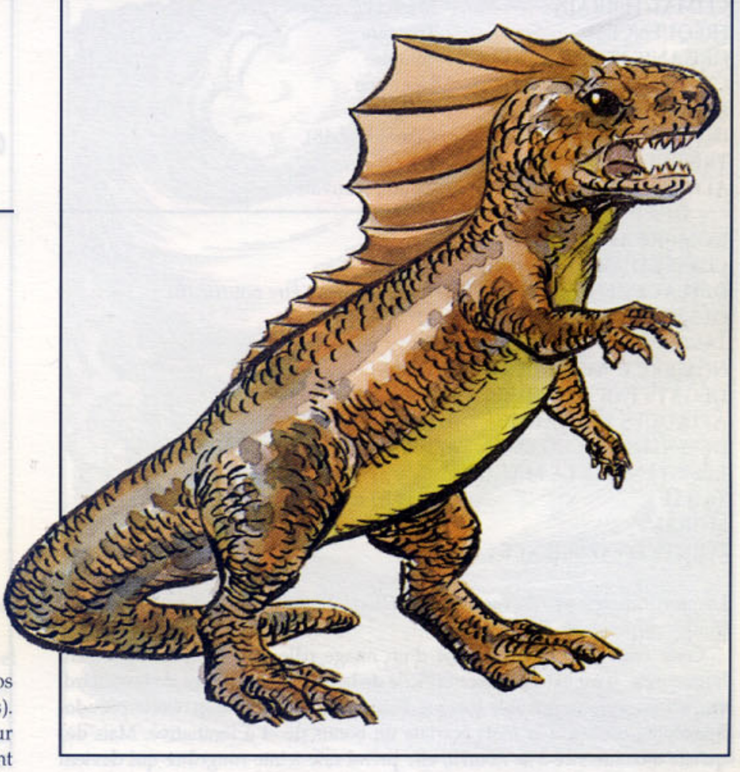
Habitat/Société : les bêtes éclipsantes sont carnivores. À moins qu'elles n'élèvent leurs petits, elles vivent généralement en meute et sèment la destruction sur leur passage. Elles détestent tout ce qui vit et tuent parfois pour le plaisir. Mais bien que terriblement sournoises et sauvages, elles ne se battent jamais entre elles. La meute est une machine à tuer bien rodée et à l'efficacité redoutable. Lorsqu'elles se déplacent ainsi à plusieurs, ces créatures peuvent même s'en prendre aux monstres de grande taille, et il n'est pas rare qu'elles s'attaquent à des bandes d'orques, de gobelins ou d'humains. Toute créature pénétrant sur leur territoire est considérée comme une proie potentielle.

L'automne est la saison des amours, et les petits naissent au printemps. Le couple s'installe dans une grotte et la femelle met bas 1-4 petits. Ces derniers, qui ont à peu près la taille d'un chat domestique, naissent sans tentacules et atteignent l'âge adulte (mais pas leur taille maximale) en 4 mois. Ils restent dans la caverne tant que leurs facultés éclipsantes ne se sont pas développées, suite à quoi, pendant 2 mois, leurs parents leur apprennent à chasser. Une fois l'éducation des petits achevée, la cellule familiale explose et chacun s'en va rejoindre sa meute respective (ou s'en trouver une, dans le cas des petits). Les bêtes éclipsantes protègent farouchement leur progéniture, et lorsque l'un des parents (le plus souvent le mâle) part chasser, l'autre reste en permanence avec les petits. Les proies tuées sont ramenées jusqu'à la grotte pour que tout le monde puisse manger. L'antre de ces créatures est jonché d'ossements, ainsi que de l'équipement et des trésors de leurs victimes.

Naturellement agressives et presque maléfiques par moments, les bêtes éclipsantes vouent une haine farouche aux chiens esquiveurs. De nombreuses théories ont essayé d'expliquer cette rivalité. Certains sages avancent qu'elle provient d'une totale différence de tempérament et qu'il est parfaitement naturel qu'une créature loyale bonne comme le chien esquiveur soit l'ennemi d'un monstre sanguinaire comme la bête éclipsante. D'autres préfèrent penser que cette antipathie provient des facultés magiques si spécifiques de ces deux créatures, les réactions hostiles étant le fait d'une impulsion nerveuse générée par une grande proximité entre le pouvoir éclipsant de l'une des créatures et la faculté esquiveuse de l'autre. Les affrontements entre ces deux ennemis héréditaires sont toutefois rares, car ils ne vivent pas dans les même régions.

Écologie : les bêtes éclipsantes ne craignent guère les autres prédateurs, à l'exception, peut-être, des trolls et des géants. Certains mages et alchimistes cherchent à acquérir leur fourrure pour les utiliser dans certaines de leurs préparations magiques, aussi sont-ils prêts à en offrir un bon prix. Les yeux de ce monstre sont également très prisés. Peu fréquents, ils sont considérés comme porte-bonheur par les voleurs, qui pensent que les yeux empêchent quiconque en possède d'être repéré.

CLIMAT/TERRAIN :	Marécage tempéré ou tropical
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Q (J, K, L, M, N)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	5-20
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	3, ng 12
DÉS DE VIE :	1/2
TAC0 :	20
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet d'eau
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	Mi (30 cm de haut)
MORAL :	Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	15



Les boueux sont de petits amphibiens bipèdes et intelligents, qui rôden dans les marais ou dans les plans d'eau au fond vaseux. Il arrive qu'ils soier au service des hommes-lézards ou des kuo-toas.

Ils ne font qu'une trentaine de centimètres de haut et ressemblent à de gros lézards dressés sur leurs pattes arrière (lesquelles sont partiellement palmées). Leurs pattes avant sont préhensiles, mais petites et extrêmement faibles. Leur dos est brun tacheté de gris, et leur ventre jaune. Ils ont une petite queue dont ils se servent pour nager et pour conserver leur équilibre sur la terre ferme. Ils parlent un langage sifflotant et (dans 50 % des cas) la langue des hommes-lézards.

Combat : les boueux sont des spécialistes de la guérilla. Ils attendent leurs victimes en meute. Lorsqu'une proie se présente, plusieurs lui crachent de l'eau dans les yeux (portée maximale 10 m), ce qui l'aveugle temporairement (à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre les baguettes, mais elle n'y a pas droit si elle s'est fait surprendre). Une créature aveuglée ne peut agir au cours du round en cours et perd son bonus de Dextérité à la CA. De plus, toutes les attaques la prenant pour cible sont effectuées à +2 pour toucher. Lorsque les boueux arrivent à attirer leur victime dans une eau bourbeuse et suffisamment profonde (arrivant au niveau du genou), elle a tellement de mal à conserver son équilibre qu'elle perd automatiquement son bonus de Dextérité et que ses attaques sont pénalisées de -1 pour toucher. Si l'eau lui arrive à la taille, ce malus passe à -2 et à -3 si elle lui arrive à la poitrine. Un *anneau d'action libre* permet d'ignorer cette pénalité. Naturellement amphibiens, les boueux ne subissent pas ces inconvénients. La plupart du temps, ils ne se battent que lorsqu'ils sont pris au piège ou à moins d'être sûrs de venir rapidement à bout de leur adversaire.

Habitat/Société : les boueux construisent leur repaire sous l'eau, mais ils l'assortissent toujours d'une zone située en surface et dans laquelle ils mangent, se reposent et prennent le soleil. Chaque antre abrite 5-20 individus. Ils entreposent les objets brillants qu'ils possèdent (gemmes, pièces d'or, etc.) dans leur repaire de surface. Lorsqu'ils sont au moins 16, leur trésor de type Q est doublé.

Les boueux sont des êtres intelligents, mais leur culture est quasiment inexistante. Ils vénèrent la nature de manière très primitive et considèrent que l'eau est plus importante que la terre. Ils aiment les objets brillants car ils leur rappellent la surface de la mer. La faiblesse de leur pattes avant fait qu'ils sont incapables d'utiliser des outils. Ils doivent donc se servir de leurs pattes arrière pour creuser et de leurs dents pour couper. Ils construisent de temps en temps de minuscules radeaux de roseau et de boue qui leur permettent de flotter sur l'eau ; ils les propulsent rapidement en battant l'eau de leurs pattes arrière (VD 18). Parfois, il leur arrive de se bâtir des abris en roseau, boue et autres feuilles séchées. Ces huttes sont censés les protéger des prédateurs, pas du climat, car celui-ci ne les dérange jamais vraiment.

Compte tenu de la différence de taille qui existe entre les hommes-lézards et les boueux, ces derniers considèrent que les premiers sont leurs supérieurs et les servent parfois. Les boueux sont de fervents adeptes de la théorie de la sélection naturelle, et l'amour, la pitié et la compassion n'ont pour eux aucun sens. Porter le coup de grâce à une créature plus puissante permet d'obtenir un statut particulièrement enviable au sein de la communauté, tandis que le fait de se faire tuer (même par un adversaire plus puissant) est une grande honte, car c'est la preuve qu'on était un piètre chasseur.

Écologie : ces omnivores mangent des plantes, des insectes et des animaux aquatiques, mais la chair fraîche reste leur aliment favori.

Ce sont des amphibiens qui vivent sous l'eau à l'état de larves, puis sur la terre ferme lorsqu'ils sont devenus adultes. Leur espérance de vie tourne aux alentours de 9 à 12 ans, et il leur faut 3 années pour atteindre l'âge adulte. Ceux qui habitent dans les régions tempérées hibernent lorsque le temps se rafraîchit. Leurs ennemis jurés sont les serpents et certains poissons carnivores. Ils chassent dans un rayon de 3 km autour de leur repaire.

Brume, mort écarlate

CLIMAT/TERRAIN :	Marécage
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Sang
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Z
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0 (4)
DÉPLACEMENT :	Vl 12, 6 après s'être nourrie (B)
DÉS DE VIE :	13
TAC0 :	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-30
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	95 %
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	9.000



La mort écarlate est un monstre maléfique et vaporeux qui se nourrit des fluides corporels de ses victimes.

Cette créature prend la forme d'un nuage pâle et de forme vaguement humanoïde. Il est extrêmement difficile de la repérer par temps de brouillard, et c'est presque impossible lorsque l'on se sert d'infravision. Cette pseudo-invisibilité confère à la mort écarlate un bonus de -4 à l'initiative. Mais dès qu'elle a commencé à se nourrir, elle prend une teinte rougeâtre qui devient aussitôt visible, tant dans le spectre de lumière normale qu'à l'infravision. Le nuage a des traits plus ou moins humanoïdes. Ses doigts s'allongent et deviennent de véritables tentacules lorsqu'il se nourrit. Le fait que cette créature s'abreuve de sang incite les sages à penser que la mort écarlate est la forme que prend un vampire après qu'il a été détruit.

Le langage de ce monstre est une succession de murmures presque inaudibles. Il est capable de communiquer avec les autres créatures vaporeuses, comme les élémentaux d'air, et ne s'adresse aux humanoïdes que lorsqu'ils se trouvent en son pouvoir.

Combat : ce monstre n'attaque que pour se défendre ou pour se nourrir. Il entoure sa victime de tentacules de vapeur et, chaque fois qu'il la touche, pompe son sang, ce qui lui fait perdre 3d10 points de vie.

En temps normal, la mort écarlate est intangible (CA 0) et ne peut être touchée que par les armes magiques au moins +2. Dès qu'elle s'est nourrie, elle devient solide (CA 4) pendant 6 tours. Durant tout ce temps, elle se déplace plus lentement (vl 6) et peut être touchée par les armes +1.

Lorsqu'elle meurt, elle se dissipe aussitôt, tandis que le sang qu'elle n'a pas eu le temps de digérer retombe en pluie sur le sol.

Cette créature peut déplacer des objets en les faisant léviter une fois qu'elle les a avalés dans sa masse. Malgré sa nature vaporeuse, elle est aussi forte qu'un humain normal et elle peut donc transporter autant. Par contre, si elle tente de s'emparer d'un individu conscient qui se débat, elle doit réussir un jet d'attaque à chaque round pour ne pas le lâcher, sans quoi son fardeau tombe par terre (et subit les dégâts appropriés à la hauteur de chute).

Habitat/Société : la mort écarlate réside dans les marécages frais et humides. Elle est quasiment invisible dans son environnement naturel.

Cette créature fait tout pour que son existence reste secrète. Elle s'attaque de préférence aux individus isolés, car il est facile de les prendre par surprise et ils ne risquent pas de bénéficier de l'aide d'un quelconque allié. Lorsqu'il y a plusieurs proies potentielles en même temps, elle tente de s'en prendre à l'homme de garde tandis que les autres dorment. Pour ne pas se faire repérer, elle cache les cadavres dans son antre ou dans les sables mouvants.

Son repaire est généralement un buisson touffu ou un espace dégagé dans un coin de végétation très dense. C'est là qu'elle entasse ce qu'elle a pu dérober à ses victimes. Ces objets de valeur peuvent parfois lui servir à se payer les services d'alliés humanoïdes ou à attirer de nouvelles proies. L'antre contient également la dépouille de ses victimes précédentes.

La mort écarlate préfère s'attaquer aux humanoïdes. Elle a normalement besoin de dévorer un individu par semaine, mais si elle peut avoir accès à davantage de proies, elle ne s'en prive pas et se nourrit jusqu'à ce que quelqu'un parvienne à la détruire ou à la faire fuir.

S'il faut en croire les légendes qui gravitent autour de ces monstres, ils seraient liés aux vampires. Selon une de ces histoires, lorsqu'un vampire est détruit, son âme se transforme en mort écarlate. Selon une autre, c'est au moment où le vampire est créé que son âme renaît, ailleurs, sous les traits de ce monstre intangible. Cette légende laisse également entendre que le vampire pourrait redevenir un individu normal si l'on parvenait à le réunir avec la mort écarlate adéquate. Enfin, un autre mythe prétend que ce sont les élémentaux d'air particulièrement malfaisants qui sont chassés de leur plan d'origine et se retrouvent dans le Plan Primaire sous la forme de morts écarlates.

Écologie : cette créature est un dangereux prédateur qui hante les marais tel un fantôme. Une mort écarlate peut être enfermée dans un récipient étanche, ce qui ne lui fait pas le moindre mal. Par la suite, si l'on ne sait pas ce que le réceptacle contient exactement (ou si l'étiquette est trompeuse), on peut prendre ce monstre pour un génie enfermé ou pour un nuage magique. Si quelqu'un la libère, affamée, elle se jette aussitôt sur son sauveur.

Ces monstres savent qu'il est parfois utile de s'allier avec d'autres créatures, et ils coopèrent de temps en temps avec des humanoïdes malfaisants à condition que ces derniers les approvisionnent en victimes. Ce sont d'excellents alliés si l'on réside à proximité de leur repaire.

Brume vampirique

CLIMAT/TERRAIN :	Non-arctique / Marécages et souterrains
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Sang
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	(D)
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-3
CLASSE D'ARMURE :	4 (8 lorsqu'elle devient solide)
DÉPLACEMENT :	12 (6 lorsqu'elle devient solide)
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	Voir ci-dessous
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (1,50 m à 2,40 m de large)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270

Ces monstres gazeux s'attaquent à toutes les créatures vivantes. Ils les enveloppent de leurs tentacules de brume et les vident de leur sang.

Une brume vampirique est un nuage épais et agité faisant entre 1,50 m et 2,40 m de diamètre. Sa couleur va du rose vif lorsqu'elle est affamée au rouge sang quand elle vient juste de se nourrir. Ces créatures sont incapables de parler mais communiquent entre elles par télépathie. Elles sont en permanence accompagnée d'une forte odeur de sang et sont souvent senties avant d'être vues.

Combat : les brumes vampiriques sentent automatiquement la présence de créatures à sang chaud à moins de 15 m de distance. Elles prennent alors le plus court chemin pour se jeter sur leur proie, en se laissant glisser sur l'eau ou en s'infiltrant par des fissures si besoin est. Il est possible de bloquer leur progression à l'aide d'obstacles non poreux, mais elles sont suffisamment intelligentes pour finir par trouver un passage s'il existe.

Toutes les brumes vampiriques ont le maximum de points de vie (24) lorsqu'elles viennent de se nourrir, mais il est extrêmement rare de les rencontrer dans cet état. Elles perdent ensuite 1 point de vie par tranche de 12 heures pendant laquelle elles n'ont pas bu la moindre goutte de sang et meurent si elles finissent par tomber à 0. Pour récupérer des points de vie, elles n'ont d'autre choix que de boire le sang des autres êtres vivants, d'où leur nom. Elles récupèrent 1 point de vie tous les 2 points de dégâts infligés.

Une brume vampirique peut attaquer une victime par round en étirant un tentacule vaporeux dans sa direction. Les cibles du monstre sont considérés CA 10, moins leur bonus de Dextérité et les bonus magiques de leur armure et d'un éventuel anneau ou d'une cape (mais pas d'un bouclier). La brume vampirique fait perdre 1d8 points de vie à son adversaire chaque fois qu'elle le touche. De plus, si elle obtient un score supérieur d'au moins 4 points au résultat dont elle avait besoin pour toucher, elle enveloppe sa victime. Dans ce cas, elle la touche à tous les coups jusqu'à sa mort, à moins qu'elle ne soit obligée de se replier plus tôt ou qu'elle n'ait fini de se nourrir (en d'autres termes, qu'elle soit revenue à son maximum de points de vie). Lorsque les alliés de l'individu enveloppé tentent de frapper la brume, ils doivent diviser les dégâts qu'ils infligent : la moitié affecte la brume vampirique et le reste le personnage enveloppé. Seul ce dernier peut attaquer la créature sans se blesser lui-même. Par contre, la perte de sang qu'il subit en permanence l'empêche de jeter des sorts ou d'utiliser un objet magique nécessitant de se concentrer.

Les brumes vampiriques pompent généralement le sang de leurs adversaires dans le seul but de se nourrir, mais elles peuvent également le faire pour se défendre si elles sont attaquées alors qu'elles se sont déjà gorgées d'hémoglobine. Dans ce cas, le sang qu'elles dérobent à leurs ennemis retombe en pluie sur le sol.

En temps normal, une brume vampirique n'est touchée que par les armes magiques ou les sorts qui affectent l'air, de même qu'*éclair* ou *projectile magique*. Néanmoins, quand elle a atteint son maximum de points de vie, elle devient solide pendant 1-6 tours. Durant ce délai, sa vitesse de déplacement est divisée par deux, sa CA tombe à 8 et elle peut être touchée par les armes non-magiques.



Le sang que la brume absorbe ne lui permet pas de se régénérer des points de dégâts qu'elle peut subir au combat (ceux-ci devant être récupérés de façon normale). Il vous faut donc noter quels sont les points de vie actuels du monstre et son maximum possible (24 moins les dégâts subis depuis le début du combat). Chaque fois que la brume vampirique est touchée, réduisez les deux totaux. Si le nombre de points de vie actuels tombe à 0, la créature meurt. Le sang qu'elle pompe lui permet de remonter son score de points de vie actuels, qui ne peut en aucun cas dépasser son maximum possible (24 moins les dégâts subis). Les points de vie perdus parce que la brume vampirique ne trouve pas de quoi se nourrir sont uniquement ôtés au nombre de points de vie actuel (au terme de chaque combat, le nombre de points de vie maximum pour toutes les créatures survivantes repasse automatiquement à 24).

Habitat/Société : ces terrifiantes créatures résident dans les marais, où elles flottent sur le sol en se mêlant à la brume matinale et au brouillard nocturne, ou dans les cavernes souterraines, où elles traquent leurs proies dans le noir absolu. Elles attaquent de nuit ou à l'aube et parcourent tout leur territoire en quête de créature à sang chaud. Elles préfèrent les proies solitaires, mais quand elles sont véritablement affamées, il leur arrive de s'attaquer à une ville de nuit. Elles tuent alors les têtes de bétail et les habitants dans leur sommeil, puis s'enfuient avant que le jour ne se lève.

Écologie : on croyait autrefois que ces créatures étaient des morts écarlates n'ayant pas atteint leur plein développement, mais l'on sait aujourd'hui qu'il s'agit de monstres bien distincts créés par un puissant vampire mage.

La brume vampirique se reproduit par division. Elle a 10 % de chances de se scinder en deux lorsqu'elle devient solide, juste après s'être nourrie. Les deux créatures résultantes ont bien 3 dés de vie chacune, mais seulement 4 points de vie par dé (elles sont donc terriblement affamées dès la naissance).

La brume vampirique s'en prend à toutes les créatures à sang chaud. Aucun animal ne s'attaque délibérément à elle, bien que les striges, lamproies et autres suceurs de sang soient souvent attirés (à leur éternel regret) par son odeur Son espérance de vie est impossible à calculer. Elle vit en effet tant qu'elle n'a pas été tuée, n'est pas morte de faim ou ne s'est pas reproduite.

Bulette

CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré/Partout
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	-2/4/6
DÉPLACEMENT :	14, cr 3
DÉS DE VIE :	9
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	4-48/3-18/3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Bond vertical (2,40 m)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (3, 60 m de long, 2,85 m au garrot)
MORAL :	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4.000



La bulette, qui mérite amplement son surnom de requin terrestre, est un prédateur terrifiant qui ne vit que pour manger. Tout le monde la craint, même les autres monstres.

D'aucuns prétendent que cette créature serait issue d'un croisement entre un tatou et une tortue géante, mais ce n'est là que pure conjecture. Sa tête est bleu-brun, de même que son postérieur, et son corps est couvert de plaques et d'écailles allant du gris-bleu au bleu-vert. Ses griffes et ses dents sont couleur ivoire. Ses yeux sont jaunes et dotés de pupilles bleu-vert. Ils sont entourés d'une zone noire.

Combat : une bulette attaque tout ce qu'elle considère comme comestible. Elle ne refuse de manger qu'une seule chose, l'elfe, mais il est également vrai qu'elle n'est guère friande de nain. Elle est en permanence affamée et ne cesse de parcourir son territoire à la recherche de nourriture. Lorsqu'elle se déplace en creusant sous terre, elle repère ses proies par les vibrations que ces dernières communiquent au sol. Quand elle détecte quelque chose de comestible (autrement dit, au moindre mouvement), elle remonte à la surface, précédée de son aileron, et se lance à l'assaut. Son tempérament est à peu près le même que celui du serval : elle est stupide, hargneuse et ne connaît pas la peur. La force, la taille et le nombre de ses adversaires ne sont pas un facteur pour elle. Elle attaque toujours et se choisit pour première cible la créature la plus proche ou celle qui est la plus facile à atteindre. Elle combat à l'aide de sa gueule (4d12 points de dégâts) et de ses pattes avant (3d6 chacune).

La bulette peut sauter verticalement jusqu'à 2,40 m de hauteur, et ce, à une vitesse stupéfiante. Elle le fait pour s'enfuir lorsqu'elle est blessée ou prise au piège. Elle en profite pour attaquer au passage ses adversaires à l'aide de ses quatre pattes, les pattes arrière délivrant, elles aussi, 3d6 points de dégâts. Elle n'a que deux points faibles : sa carapace n'est que CA 6 au niveau de son aileron (mais le combat doit être vraiment intense pour qu'il soit possible de l'atteindre en cet endroit) et la zone noire qui entoure ses yeux n'est que CA 4 (mais ces petites zones ovales ne font qu'une vingtaine de centimètres de long).

Habitat/Société : heureusement pour le reste du monde, la bulette est un animal solitaire, bien que les couples (qui sont extrêmement rares) partagent le même territoire. Les autres prédateurs se tiennent au large du domaine d'une bulette, de peur de se faire dévorer. Ce monstre n'a pas d'antre ; il préfère parcourir son territoire de long en large, sur ou sous le sol, et dort dans une cavité souterraine qu'il s'est creusée. L'appétit de ces créatures est si grand que leur territoire peut parfois faire dans les 80 km².

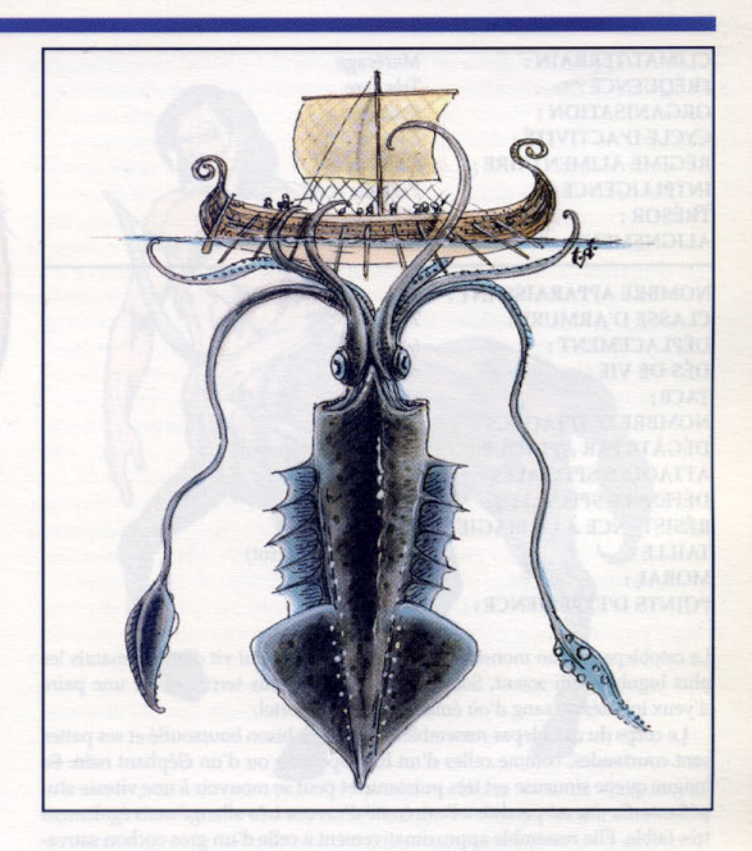
Les bulettes avalent complètement leurs proies et leurs puissants sucs digestifs s'occupent rapidement des vêtements, de l'armure, des armes et même des objets magiques de leurs victimes. Il peut également leur arriver de "goûter" un coffre ou un sac de pièces, leur devise étant "Mange d'abord, réfléchis ensuite". Lorsqu'elles ont dévoré tout ce qui pouvait l'être sur leur domaine, elles partent en quête d'un nouveau territoire. Pour ce qui est du choix, le seul critère qui les intéresse est la quantité de nourriture disponible. Il arrive donc parfois qu'une bulette s'installe près d'une communauté d'humains ou de petites-gens et qu'elle la terrorise.

On ne sait que peu de choses concernant le cycle naturel de cette créature. Sans doute pond-elle des œufs, mais aucun petit n'a jamais été découvert, bien que certaines personnes aient déjà tué des requins terrestres de taille plus réduite (6 dés de vie). Peut-être les œufs sont-ils tout petits et le nombre de jeunes survivant jusqu'à leur maturité extrêmement réduit. Certains sages avancent également l'idée que la bulette met bas. Enfin, d'aucuns pensent que, à l'instar des carpes et des requins, cette créature continue de grandir tout au long de son existence, car des spécimens de plus de 3,30 m au garrot ont déjà été aperçus. Mais en tout cas, personne n'a jamais découvert la carcasse d'une bulette morte de vieillesse.

Écologie : la bulette a un impact désastreux sur l'écosystème de la région qu'elle habite. Rien de ce qui bouge n'est en sécurité tant qu'elle est là, qu'il s'agisse d'humains, d'animaux ou même de monstres. Lorsqu'il chasse ou erre au gré du hasard, le requin terrestre déracine des arbres de belle taille. Dans les régions montagneuses, ses déplacements souterrains peuvent provoquer de petites avalanches. Ogres, trolls et même certains géants changent aussitôt d'horizon lorsqu'une bulette fait son apparition. Une seule de ces créatures peut transformer une paisible communauté agricole en morne plaine en l'espace de quelques semaines, car aucun humain ou demi-humain sain d'esprit ne reste bien longtemps dans une région où une bulette a été aperçue.

Il n'y a qu'un seul et unique avantage connu à l'existence des bulettes : les grosses plaques qui ornent leur front confèrent une excellente protection et les forgerons nains peuvent les transformer en boucliers magiques (de +1 à +3). D'aucuns prétendent également que le sol qu'a foulé une bulette conserve des propriétés magiques qui le rendent capable de dissoudre la pierre. Mais même si cela est vrai, le prix à payer serait sans doute bien trop important par rapport aux bénéfices qu'il serait possible de dégager de telles propriétés.

	Calmar géant	Kraken
CLIMAT/TERRAIN :	Eau profonde	Eau profonde (océan)
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	A	G, R, S (+ A)
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	7/3	5/0
DÉPLACEMENT :	Ng 3, propulsion 18	Ng 3, propulsion 21
DÉS DE VIE :	12	20
TAC0 :	9	1
NOMBRE D'ATTAQUES :	9	9
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 (x8)/5-20	3-18 (x2)/2-12 (x6)/7-28
ATTAQUES SPÉCIALES :	Constriction	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	T (18 m ou plus de long)	T (27 m ou plus de long)
MORAL :	Élite (13)	Fanatique (18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	5.000	14.000



Les calmars géants sont des versions colossales de ces placides invertébrés.

Ils sont dotés de 10 tentacules, dont 2 leur servent à conserver leur stabilité, tandis qu'ils attaquent, et d'une tête allongée et protégée munie de deux gros yeux. Leur bec se situe à l'endroit où leurs tentacules rejoignent la partie inférieure de leur corps.

Combat : les calmars géants ont tendance à enserrer leurs adversaires dans leurs tentacules et à les broyer tout en les amenant à leur gueule. Ils peuvent attaquer à l'aide de 8 tentacules à la fois, mais un seul peut se resserrer sur une proie de taille humaine (les autres peuvent attaquer n'importe quelle autre créature se trouvant à portée). Ces appendices caoutchouteux sont si résistants qu'il est impossible de les détacher de force. Il faut donc les sectionner. Ils infligent 1d6 points de dégâts lors de leur attaque initiale, puis 2d6 par round dès qu'ils commencent à serrer. Le bec de ce monstre délivre, lui, 5d4 points de dégâts par coup.

Quiconque se retrouve attrapé par un tentacule peut avoir un ou les deux bras collés au corps, selon le pourcentage suivant : 01-25 : le bras gauche est attrapé, 26-50 : le bras droit, 51-75 : aucun et 76-00 : les deux. Un personnage saisi de la sorte est incapable de jeter le moindre sort mais a la possibilité de continuer à se battre si au moins un de ses bras est libre (il subit un malus de -1 si ses deux bras sont libres et de -3 si l'un des deux est collé contre son corps). Le tentacule peut être sectionné si on lui inflige un minimum de 12 points de dégâts à l'aide d'une arme tranchante (ces points de vie sont en plus de ceux du corps du monstre).

Lorsque le calmar géant se fait trancher au moins 4 tentacules, il a 80 % de chances de cracher un nuage d'entre faisant 25 m de long sur 20 m de large et autant de haut. Il se propulse alors vers le fond et tente de retourner à son antre. L'encre aveugle totalement quiconque se trouve pris dans le nuage.

Le calmar peut entraîner les petits bateaux vers le fond et arrêter les navires de plus grande taille en s'accrochant à eux (il lui faut 1 tour pour les forcer à stopper complètement). Lorsque 6 de ses tentacules (ou plus) pressent la coque pendant un minimum de 3 rounds consécutifs, le navire subit des dégâts comme s'il avait été éperonné et se met à faire eau de toute part.

Kraken

Le kraken est un calmar de taille colossale, et sans doute l'un des plus terribles monstres qui soient.

Combat : les krakens attaquent de la même manière que les calmars géants. Deux de leurs tentacules sont hérissés de piquants et infligent 3d6 points de dégâts par coup, suite à quoi ils tentent d'entraîner leurs proies vers la gueule (7d4). Les autres appendices délivrent 2d6 points de dégâts lors de leur première attaque, puis 3d6 par round lorsqu'ils se mettent à se resserrer sur leurs adversaires. Un tentacule de kraken ne peut être sectionné que si on lui inflige un minimum de 18 points de dégâts à l'aide d'une arme tranchante (ces points de vie viennent en plus de ceux du corps du monstre).

Lorsque 3 de ses appendices ont été coupés, il a 80 % de chances de s'enfuir en laissant derrière lui un nuage d'encre noire. Il a également 50 % de chances de se replier en direction de son antre s'il tient un minimum de 4 proies dans ses tentacules. Et, là aussi, il couvre sa fuite à l'aide d'un nuage d'encre. Ce dernier, qui se dissipe en 2-5 rounds, fait 40 m de long sur 25 m de large et autant de haut. Il est également toxique, et quiconque s'y trouve subit 2d4 points de dégâts par round. Le kraken peut se propulser à la vitesse de 21.

Il peut entraîner vers le fond un navire faisant jusqu'à 20 m de long. Il a également le pouvoir inné de créer une bulle d'*eau aérée* faisant 120 m de diamètre (ou un hémisphère de 240 m de diamètre) et de la maintenir en permanence. Il peut enfin jeter les sorts suivants : *contrôle de la température* (en permanence et dans un rayon de 40 m), *contrôle des vents* (1 fois par jour), *convocation d'animaux III* (1 fois par jour, limité aux poissons, et ces derniers ne sont pas sous ses ordres lorsqu'ils arrivent), *convocation du climat* (1 fois par jour) et *lueur féerique* (durée maximale 8 heures).

Les krakens ne sont pas affectés par les cors des tritons.

Habitat/Société : les krakens sont prodigieusement intelligents et contrôlent souvent de gigantesque empires sous-marins. Leur antre est situé à des centaines de mètres sous la surface. Il s'agit d'un vaste complexe de cavernes dans lesquelles ils parquent des esclaves humains qui les servent et dont ils se nourrissent.

Écologie : les krakens sont des prédateurs extrêmement agressifs. Ils sont capables de respirer aussi bien à l'air libre que sous l'eau. Nombre d'îles tropicales ont été vidées de tous leurs habitants (humains et animaux) par ces monstres.

On prétend qu'ils se sont repliés dans les grands fonds lorsque les forces du bien ont mis à mal leur plan visant à conquérir les océans, mais de nombreuses légendes annoncent leur retour dans un avenir plus ou moins lointain.

Catoblepas

CLIMAT/TERRAIN :	Marécage
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	(C)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	6
DÉS DE VIE :	6+2
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 + étourdissement
ATTAQUES SPÉCIALES :	Regard mortel
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (1,80 m au garrot)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975



Le catoblepas est un monstre étrange et répugnant qui vit dans les marais les plus lugubres qui soient. Son trait physique le plus terrifiant est une paire d'yeux injectés de sang d'où émane un rayon mortel.

Le corps du catoblepas ressemble à celui d'un bison boursouflé et ses pattes sont courtaudes, comme celles d'un hippopotame ou d'un éléphant nain. Sa longue queue sinueuse est très puissante et peut se mouvoir à une vitesse stupéfiante. Sa tête est perchée à l'extrémité d'un cou très allongé mais également très faible. Elle ressemble approximativement à celle d'un gros cochon sauvage, en nettement plus laid.

Combat : ce monstre se bat à l'aide de deux attaques radicalement différentes.

Sa longue queue lui sert à blesser et à étourdir ses adversaires. Quiconque est touché par cet appendice subit en effet 1d6 points de dégâts et a 75 % de chances d'être étourdi pendant 1-10 rounds. Ce pourcentage est diminué de 5 % par niveau du personnage au-dessus du 1er ou par dés de vie s'il s'agit d'une créature.

Mais, malgré la menace que peut représenter la queue du catoblepas, c'est sa seconde attaque qui est de loin la plus terrible des deux. Ses yeux diffusent en permanence un *rayon de la mort* d'une portée de 20 m. Toute créature croisant son regard meurt instantanément, et ce sans jet de sauvegarde. Lorsqu'un groupe est surpris par un catoblepas, il y a 1 chance sur 6 pour que quelqu'un croise accidentellement son regard. Ceux qui détournent les yeux (ou qui les ferment) peuvent tout de même être affectés par le *rayon de la mort*, mais eux ont droit à un jet de sauvegarde.

Le cou du catoblepas est si faible qu'il n'a que 25 % de chances de parvenir à soulever sa tête, et donc à utiliser le rayon, lors d'un round donné. Si la créature et sa cible sont toutes deux relativement statiques, cette chance passe à 40 %, mais si, au contraire, le catoblepas doit suivre les gestes très rapides de ses adversaires, il n'a que 10 % de chances d'y parvenir.

Lorsque l'on rencontre plus d'un catoblepas à la fois, les deux monstres combattent de concert en tentant de prendre leurs ennemis sous un feu croisé.

Habitat/Société : le catoblepas est principalement une créature errante qui parcourt son marais de long en large en mâchouillant la végétation locale. Il se met en chasse de viande, 1 fois par mois, le plus souvent à la clarté de la pleine lune. C'est à cette période qu'il a le plus de chances d'être rencontré par des aventuriers.

L'antre de cette créature est généralement un endroit abrité et au sol ferme. La plupart du temps, il est entouré d'un rideau de roseaux ou d'autres plantes des marais. Le catoblepas ne craint pas d'être dérangé dans son repaire, car il est bien souvent le carnivore le plus redouté du marécage dans lequel il réside.

Lorsqu'il s'accouple, c'est pour la vie, et quand on en rencontre deux d'un coup, ils vivent toujours ensemble. Il y a 10 % de chances que le couple ait également un petit, qui a la moitié des dés de vie des adultes. Il mettra presque 9 ans à atteindre l'âge adulte. La femelle n'a de petits que tous les 10 à 12 ans et le mâle l'aide à élever leur progéniture.

Quand le catoblepas se met en chasse, il mange du poisson, des oiseaux des marais, des anguilles, des rats aquatiques, de gros amphibiens, des serpents et d'autres représentants de la faune locale. Il commence généralement par étourdir sa proie à l'aide de sa queue puis la tue du regard.

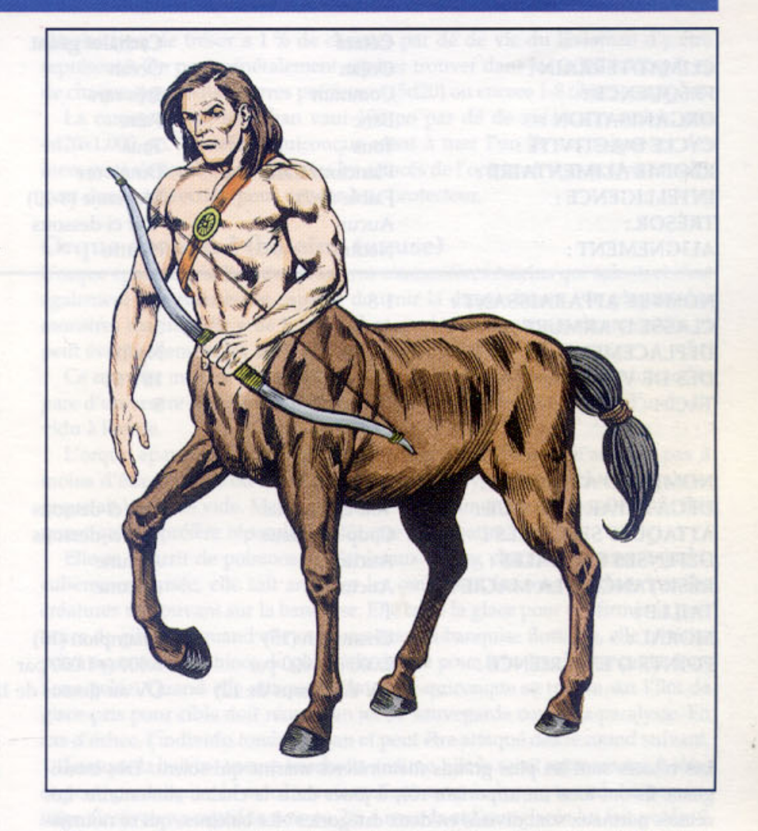
Le catoblepas est un prédateur opportuniste qui ne rechigne pas à manger de la charogne. Il est tout de même semi-intelligent et traite les groupes d'aventuriers avec un certain respect (il préfère, pour commencer, les étudier de loin pour voir s'ils représentent un danger). En règle générale, il n'attaque jamais sauf s'il a faim ou s'il a l'impression que son compagnon ou son petit est menacé. Sa longue espérance de vie (150 à 200 ans) et sa semi-intelligence lui permettent de tirer parti des erreurs qu'il aurait pu commettre lors de ses rencontres ou de ses chasses précédentes.

Le catoblepas ne s'intéresse nullement aux richesses, et le trésor indiqué ci-dessus est obtenu à la suite de victoires sur des intrus. Il n'attache pas la moindre valeur aux pièces, pierres précieuses et éventuels objets magiques parsemés dans son repaire.

Écologie : le catoblepas n'a aucun ennemi naturel car son regard est une protection plus que suffisante contre le plus terrible prédateur qui soit.

Centaure

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts tempérées
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De basse à moyenne (5-10)
TRÉSOR :	M, Q (D, I, T)
ALIGNEMENT :	Neutre ou chaotique bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1-8
CLASSE D'ARMURE :	5 (4)
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6/selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m à 2,70 m de haut)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175
Chef :	270
Prêtre :	420



Les centaures sont des êtres de la forêt qui évitent le contact avec les humains. Ils vivent dans des clairières et des prés éloignés de tout.

Leur apparence est immédiatement reconnaissable : ils ont la tête, le torse et les bras d'un humain, tandis que le bas de leur corps est celui d'un splendide cheval.

Ils parlent leur propre langage et environ 10 % d'entre eux peuvent également converser en elfe.

Combat : lorsque l'on croise une troupe de centaures, ils sont toujours armés et leurs chefs portent un bouclier. La moitié de ces créatures utilisent des gourdins en chêne (équivalents à des morgensterns), un quart ont des arcs composites et 10-30 flèches (légères ou lourdes, selon la situation politique de la région). Ceux qui restent sont des chefs (CA 4, 5 DV) équipés de boucliers moyens et de lances de cavalier moyennes. Les centaures attaquent à trois reprises lors de chaque round de combat : 1 fois avec leur arme et 2 fois à l'aide de leurs sabots avant.

Habitat/Société : les centaures sont des créatures très sociables qui aiment fréquenter leurs semblables. Ils vivent selon un mode tribal et chacune de leurs tribus est constituée de familles cohabitant dans l'harmonie. La taille de la tribu varie ; les plus petites ne regroupent que trois à quatre cellules familiales, contre une vingtaine pour les plus grandes. Les mâles jouent le double rôle de chasseurs et de protecteurs, ce qui explique que les femelles, qui vivent moins dangereusement, soient deux fois plus nombreuses qu'eux. Les centaures s'unissent pour la vie, et la tribu tout entière participe à l'éducation des jeunes.

Le repaire est caché au cœur de la forêt. Il s'agit d'une clairière secrète où l'herbe à paître et l'eau courante abondent. En fonction du climat, il est possible que l'on y trouve des huttes plus ou moins élaborées, permettant aux diverses familles de se mettre à l'abri. Les centaures ont la main verte, et il n'est pas rare qu'ils cultivent des plantes utiles à proximité de leur repaire. Dans les régions dangereuses et infestées de monstres, il arrive parfois qu'ils dressent une ceinture de buissons épineux tout autour de leur lieu d'habitation, et même qu'ils installent des pièges et des collets. Au milieu de la clairière sont creusés des trous permettant de faire du feu pour cuire les aliments ou tout simplement pour se réchauffer. Si l'on rencontre des centaures dans leur repaire, au nombre indiqué ci-dessus viennent s'ajouter 1-6 mâles supplémentaires, deux fois plus de femelles que le nombre total de mâles et 5-30 petits. Les femelles (3 DV) et les jeunes (1-3 DV) ne combattent qu'à l'aide de leurs sabots, et uniquement dans une situation de vie ou de mort.

Chaque tribu dispose d'un prêtre traité comme un chef, mais dont les pouvoirs sont ceux d'un druide de niveau 3.

Les centaures vivent de la chasse, de la cueillette, de la pêche, de l'agriculture et du commerce. Ils n'aiment pas avoir de contacts avec les humains, mais il arrive qu'ils fassent affaire avec les elfes, surtout pour s'approvisionner en nourriture et en vin. Les elfes sont payés à partir de la trésorerie de la tribu, constituée des richesses récupérées sur les monstres abattus.

La taille du territoire d'une tribu de centaures dépend du nombre d'individus qu'elle comprend et des périls de la région. Les centaures peuvent partager leur territoire avec des elfes. L'attitude qu'ils ont à l'égard des étrangers dépend de la nature de ces derniers. Humains et nains se voient poliment demander de s'en aller, gnomes et petits-hommes sont tolérés, et les elfes sont reçus à bras ouverts. Quant aux monstres, ils sont accueillis en fonction de la menace qu'ils représentent pour la tribu. Si un géant ou un dragon venait à s'installer chez eux, les centaures s'en iraient ailleurs, tandis qu'ils n'hésiteraient pas à tuer des orques ou même des trolls.

Les centaures amassent les richesses de leurs ennemis abattus et sont pleinement conscients de la valeur de ces trésors. La plupart des mâles ne se déplacent pas sans quelques pièces et la trésorerie de la tribu peut même renfermer un ou deux objets magiques. Ces fonds servent à acheter de la nourriture pour le groupe ou à payer la rançon (dans 90 % des cas) en cas de capture ou de menaces directes proférées envers un ou plusieurs de ses membres.

Bien qu'ils soient généralement neutres ou chaotiques bons, il arrive que les centaures se comportent de manière brutale et agressive après avoir bu. Ils sont également très protecteurs à l'égard des femelles et des petits. Ils mènent une existence pastorale mais peuvent réagir de façon violente lorsque leur mode de vie est menacé.

Écologie : le centaure vit en harmonie avec la nature et passe sa vie à protéger les ressources naturelles proches de son repaire, en sachant apparemment de manière innée comment parvenir au juste équilibre. S'il est obligé d'abattre un arbre, il en replante un autre pour le remplacer. Contrairement aux humains, ces créatures ne font jamais disparaître tout le gibier ou le poisson de leur région. Elles choisissent avec soin les animaux qu'elles chassent et préfèrent restreindre leur alimentation plutôt que de dépeupler les environs.

Cétacé

	Cétacé	Cachalot géant	Léviathan	Orque épaulard	Narval
CLIMAT/TERRAIN :	Océan	Océan	Océan	Océan	Océan
FRÉQUENCE :	Commun	Très rare	Très rare	Commun	Rare
ORGANISATION :	Banc	Paire	Solitaire	Banc	Banc
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Plancton/Carnivore	Omnivore	Omnivore	Carnivore	Poisson
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Moyenne (8-10)	Exceptionnelle (15-16)	Moyenne (8-10)	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-8	1-2	1	5-40	1-6
CLASSE D'ARMURE :	4	3	1	4	6
DÉPLACEMENT :	Ng 18	Ng 18	Ng 18	Ng 30	Ng 21
DÉS DE VIE :	12 à 36	18 à 54	36 à 72	9 à 12	4+4 à 6+6
TAC0 :	12 DV : 9 13-14 DV : 7 15+ DV : 5	5	5	9-10 DV : 11 11-12 DV : 9	4+4 et 5+5 DV : 15 6+6 DV : 13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Coup de queue	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	T	T	T	De E à T	De E à T
MORAL :	Champion (15)	Champion (15)	Champion (15)	Élite (14)	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000 (+1.000 par DV au-dessus de 12)	8.000 (+1.000 par DV au-dessus de 18)	26.000 (+1.000 par DV au-dessus de 36)	9 DV : 975 10 DV : 1.400 11 DV : 2.000	4+4 DV : 175 5+5 DV : 270 6+6 DV : 420

Les cétacés sont les plus grands mammifères marins qui soient. Très intelligents, ils ont tous un important rôle à jouer dans la chaîne alimentaire. Les cétacés normaux sont divisés en deux catégories : les baleines, qui se nourrissent de plancton (comme la baleine bleue et la baleine à bosse), et les cachalots, qui eux sont carnivores.

Leur taille va de 3 m de long pour les petits à 33 m pour la baleine bleue. Leur épiderme est généralement d'un gris bleuté. Leur langage est difficilement compréhensible pour les humanoïdes vu que les sons qu'ils produisent sont souvent trop graves pour que l'oreille humaine parvienne à les percevoir.

Combat : tous les cétacés peuvent attaquer en donnant un violent coup de queue, les dégâts délivrés étant égaux à la moitié du nombre de dés de vie de l'animal.

Les baleines sont également capables de délivrer des coups de nageoires (1 par round seulement). Cette attaque inflige 1d8 points de dégâts si l'animal a entre 12 et 17 DV, 2d8 s'il en a entre 18 et 23, et enfin 3d8 s'il en a entre 24 et 36.

Les cachalots peuvent, quant à eux, mordre leurs adversaires, ce qui leur permet d'infliger 5d4, 1d4x10 ou 3d4x5 points de dégâts en fonction de leur nombre de dés de vie (respectivement 12-17, 18-23 et 25-36).

Les cétacés ne peuvent être attaqués par les navires que lorsqu'ils se trouvent à proximité de la surface.

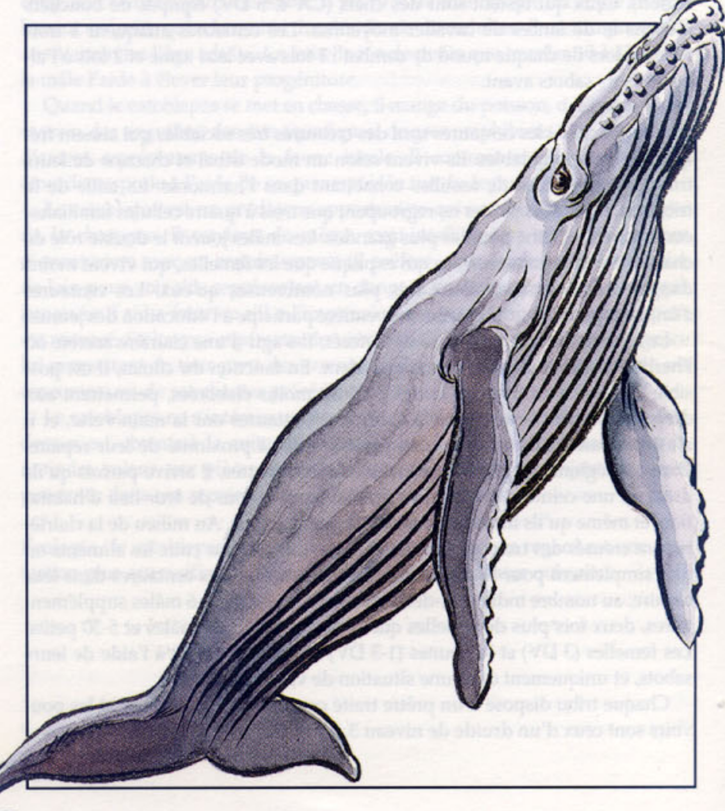
Habitat/Société : ces immenses animaux vivent en bancs. Les liens familiaux restent très importants pour eux tout au long de leur existence. Leur culture repose sur des chants particulièrement complexes que l'on peut entendre à des milles marins de distance. Ils se montrent curieux à l'égard des humanoïdes mais peuvent devenir très dangereux lorsqu'on les attaque (ils se montrent toutefois rarement agressifs sans provocation). Ils aiment communiquer avec les autres créatures. Ils ne mentent jamais, mais ne disent pas non plus toujours tout ce qu'ils savent.

Les baleines se nourrissent de plancton, crevettes et autres petits poissons qu'elles avalent en nageant droit devant elles. Quant aux cachalots, ils mangent de plus gros poissons, des pieuvres, mais aussi et surtout des calmars géants.

La femelle ne donne généralement naissance qu'à un seul et unique petit (encore que des jumeaux se présentent dans 5 % des cas). Selon l'espèce, il reste entre 5 et 10 ans auprès de sa mère. Au bout de 5 ans, la mère peut enfanter de nouveau. Les petits sont protégés et instruits par l'ensemble des adultes du banc.

Écologie : bien que les cétacés soient neutres vis-à-vis des humanoïdes, ils seraient plutôt bons et loyaux dans leurs relations avec le monde marin en général. Leur taille immense et leur puissance en font les maîtres des mers, et ce sont également eux qui y préservent l'ordre en affrontant les monstres maléfiques des profondeurs.

Malheureusement, ils s'entendent nettement moins bien avec les marins. Les baleiniers les traquent en effet sans merci, car leur dépouille permet à ces humains sans scrupule de s'enrichir. Mais malgré cela, les cétacés restent curieux et amicaux envers les autres humanoïdes.



La carcasse d'un cétacé vaut 100 pièces d'or par DV, ce qui prend en compte le prix de la viande et celui du blanc. L'ambre gris est une substance extrêmement malodorante que l'animal vomit quand il est malade et qui sert à produire des parfums. Il se négocie 1d20x1.000 po.

Cachalot géant

Les cachalots géants font entre 30 et 120 m de long. Dans le monde des cétacés, ils sont l'équivalent des barons ou des chevaliers, qui protègent ceux dont ils sont responsables des baleiniers et des monstres maléfiques. Ils se déplacent toujours en compagnie de 2-8 cétacés normaux.

Les cachalots géants se battent en mordant leurs adversaires ou en les écrasant. Ils infligent ainsi 1d4x10 points de dégâts s'ils ont entre 18 et 25 DV, 2d4x10 entre 26 et 35, et 3d4x10 entre 36 et 54 DV. Leur queue peut également infliger des dégâts égaux à la moitié de leurs dés de vie. Ils sont capables d'éperonner un navire, ce qui le fait aussitôt sombrer si leur attaque porte. S'ils préfèrent, il leur est aussi possible de bondir hors de l'eau pour se laisser retomber sur l'embarcation qu'ils visent (50 % de chances d'y parvenir). En cas de réussite, le bateau disparaît immédiatement sous les flots. Lorsque le cachalot se retrouve face à un adversaire faisant moins de 6 m de long, il peut l'avaler d'une seule bouchée s'il obtient un résultat supérieur d'au moins 4 points au score dont il avait besoin pour toucher.

L'estomac de ce monstre renferme de grosses poches d'air permettant à la victime de survivre jusqu'à ce qu'elle soit secourue (ou que le cachalot la digère). L'acide stomacal est dilué par l'eau de mer, ce qui permet aux individus qui baignent dedans (et à leurs objets) de bénéficier d'un bonus de +1 au jet de sauvegarde. Un personnage avalé subit 2 points de dégâts par round (ou seulement 1 chaque fois qu'il réussit son jet de sauvegarde). L'estomac peut également receler des objets ayant appartenu au dernier repas du cachalot : chaque type de trésor a 1 % de chances par dé de vie du monstre de s'y trouver. On peut ainsi recueillir jusqu'à 1.000-3.000 pièces de chaque type, 1-20 pierres précieuses ou encore 1-4 objets magiques.

La carcasse d'un cachalot géant vaut 100 po par dé de vie et son ambre gris 2d20x1.000 po.

Léviathan

Ce monstre est un cétacé colossal pouvant faire de 150 à 300 m de long. C'est le seigneur de toutes les baleines et l'intermédiaire direct entre les cétacés et leurs dieux. À moins que les circonstances ne justifient qu'il en soit autrement, il ne peut y avoir qu'un seul et unique léviathan par océan. Ce colosse n'est pas toujours actif, et il arrive qu'il hiberne pendant des années d'affilée au fond des mers. Au cours de ces longues périodes, il est protégé par sa cour de cétacés et il se réveille si les autres baleines ont besoin de lui ou si les dieux le lui demandent. C'est un adversaire titanesque, doté de multiples formes d'attaque. Les dégâts infligés par sa morsure varient en fonction de son nombre de dés de vie : s'il a entre 24 et 35 DV, ils se montent à 3d4x5 points, contre 3d4x10 s'il a entre 36 et 47 DV, et 2d4x15 s'il est compris entre 48 et 72 DV. Son coup de queue délivre des dégâts égaux à la moitié de ses dés de vie. Il avale sa proie en obtenant un résultat supérieur d'au moins 4 points au score nécessaire pour la toucher (à condition qu'elle ne fasse pas plus de 24 m de long). Lorsqu'il s'attaque à un groupe de navires, il se propulse vers la surface et bondit hors de l'eau, générant ainsi une vague monstrueuse lorsqu'il retombe. Tous les bateaux se trouvant à moins de 150 m de distance doivent réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents (contre les chocs pour ceux qui se trouvent entre 150 et 600 m). Ceux qui le ratent sombrent aussitôt.

Les léviathans se réunissent, 1 fois par siècle, dans les eaux froides du pôle pour s'accoupler et tenir conseil. Ce rassemblement dure 6 mois, et chacun des léviathans est entouré de sa cour (2-20 cachalots géants et 10-100 cétacés normaux).

L'estomac du léviathan renferme de l'air, ce qui permet d'y subsister jusqu'à être secouru (ou digéré ; voir le cachalot géant pour ce qui est de la puissance de l'acide). Il peut également contenir des objets ayant appartenu à de précédentes victimes ou même une partie de la cargaison d'un ou plusieurs navires : chaque type de trésor a 1 % de chances par dé de vie du léviathan d'y être représenté. On peut généralement espérer trouver dans les 2.000-6.000 pièces de chaque type, 5-100 pierres précieuses (5d20) ou encore 1-8 objets magiques.

La carcasse d'un léviathan vaut 100 po par dé de vie et son ambre gris 4d20x1.000 po. Toutefois, quiconque vient à tuer l'un de ces seigneurs des mers peut s'attendre à ce que tous les cétacés de l'océan où il se trouve convergent dans sa direction pour venger leur protecteur.

Orque épaulard (baleine tueuse)

L'orque épaulard est l'un des plus gros mammifères marins qui soient, et c'est également une tueuse-née capable de tenir la dragée haute à la plupart des monstres marins. Elle a de bonnes chances de s'attaquer aux humanoïdes et peut éventuellement les avaler d'une seule bouchée.

Ce monstre mesure entre 4,50 m et 9 m de long. Son corps noir et luisant se pare d'un ventre blanc ainsi que de taches de même couleur variant d'un individu à l'autre.

L'orque épaulard n'est pas systématiquement hostile et n'attaque pas à moins d'être affamée ou de se sentir menacée. Il y a 20 % de chances qu'une orque ait le ventre vide. Mais si l'on tente de communiquer avec elle, il est fréquent qu'elle préfère répondre plutôt que de se battre.

Elle se nourrit de poissons et d'animaux à sang chaud. Chasseresse particulièrement rusée, elle sait analyser les ombres et les sons produits par les créatures se trouvant sur la banquise. Elle brise la glace pour confirmer la présence de gibier, et quand elle se trouve sous la banquise flottante, elle n'hésite pas à éperonner les blocs de glace à la dérive pour faire tomber sa proie dans l'eau gelée. Quand elle attaque de la sorte, quiconque se trouve sur l'îlot de glace pris pour cible doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie. En cas d'échec, l'individu tombe à l'eau et peut être attaqué dès le round suivant.

Lorsque la baleine tueuse touche sa victime, elle la saisit entre ses mâchoires et peut, par la suite, la mordre automatiquement à chaque round. Le personnage ainsi retenu captif se noie en 2 à 4 rounds et l'eau glacée lui fait perdre 1 point de Force ou de Constitution à chaque round. Si l'un de ces deux scores tombe à 0, il meurt de froid.

La morsure de l'orque épaulard dépend de sa taille. Elle délivre 5d4 points de dégâts si l'animal a 9 ou 10 DV, et 6d4 s'il en a 11 ou 12.

Quand ce monstre s'en prend à une créature plus grande que lui (et pouvant parfois aller jusqu'à 30 m de long), tout le banc œuvre de concert pour mener une attaque conjuguée.

La plupart des bancs sont uniquement constitués d'adultes, mais il y a tout de même 25 % de chances qu'ils comprennent également 1-8 petits (2-5 DV, ng 15, dégâts morsure 2d4). Les adultes défendent leur progéniture jusqu'à la mort et n'hésitent pas à se venir en aide entre eux.

Bien que les orques épaulards s'en prennent parfois aux autres cétacés, elles les protègent également en s'attaquant aux monstres des grands fonds qui pourraient décimer tous les mammifères marins. Elles s'allient parfois avec les elfes aquatiques.

La carcasse d'une orque épaulard vaut 100 po par dé de vie et son ambre gris 1d10x500 po.

Narval

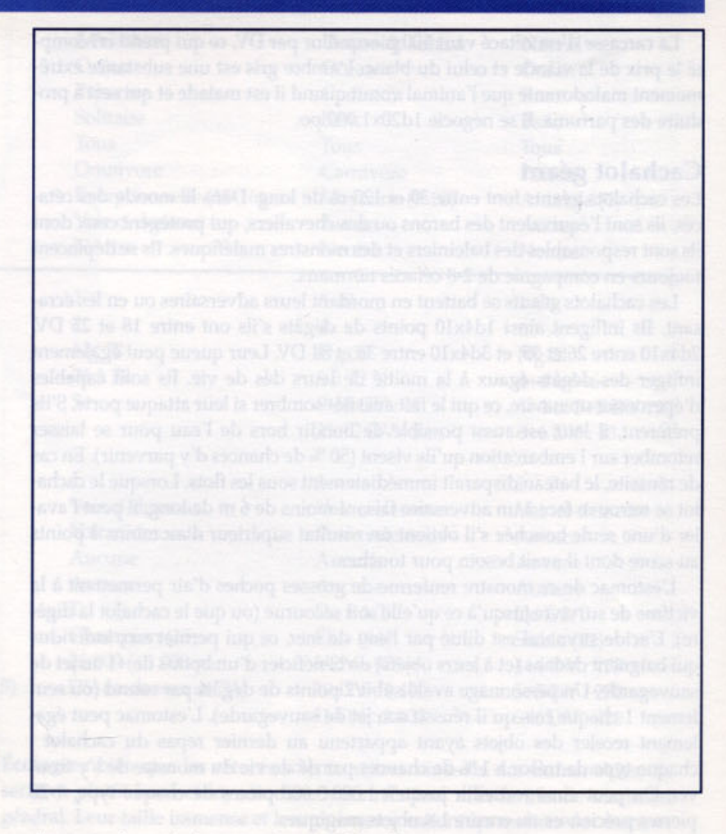
Le narval vit dans les eaux des régions subarctiques. On l'appelle la licorne des mers en raison de la corne torsadée longue de 1,80 m à 3,60 m qu'il utilise pour dénicher les crustacés qui se cachent dans les fonds sablonneux. Lorsqu'on le provoque, il peut également s'en servir comme d'une lance. Dans ce cas, c'est son nombre de dés de vie qui détermine les dégâts infligés. Ceux-ci se montent à 2d12 s'il a 4+4 DV, 6d4 s'il en a 5+5 et enfin 7d4 s'il en a 6+6. Seuls les mâles ont une corne. Les femelles attaquent en éperonnant leur adversaire, ce qui lui inflige 2d4 points de dégâts.

Les narvals sont des animaux paisibles qui servent quelquefois de compagnons ou de gardes aux dauphins. Les elfes aquatiques arrivent également parfois à les dompter.

Leur carcasse vaut 100 po par dé de vie, leur ambre gris 1d10x200 po et l'ivoire contenu dans leur corne 1d4x10 po.

Chasseur invisible

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	12, vl 12 (A)
DÉS DE VIE :	8
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	4-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Invisibilité
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	30 %
TAILLE :	G (2,40 m de haut)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000



Le chasseur invisible est une créature native du Plan Élémentaire de l'Air. Ceux que l'on rencontre dans le Plan Primaire ont presque tous été convoqués par un magicien pour remplir une tâche bien spécifique.

Personne ne connaît la véritable forme de cette créature. Dans le Plan Primaire, de même que dans le Plan Astral et le Plan Éthéré, elle ne peut être perçue que sous la forme d'une masse d'air vaguement trouble, comme on en voit parfois au niveau du sol par grande chaleur.

Les chasseurs invisibles comprennent le commun mais sont incapables de le parler. Ils peuvent uniquement s'exprimer dans leur singulier langage, qui fait penser aux coups de vents violents que génèrent les tempêtes.

Combat : les chasseurs invisibles se battent en se servant de l'air qui les entoure comme d'une arme. Ils sont ainsi capables de créer un tourbillon qui apparaît soudainement et inflige 4d4 points de dégâts à leur cible. Une attaque de ce genre ne peut affecter qu'une seule créature à la fois, et cette dernière doit nécessairement se trouver dans le même plan que le chasseur.

Perpétuellement invisible, ce monstre impose un malus de -6 au jet de surprise des créatures qu'il décide d'attaquer. De la même manière, quiconque est incapable de voir l'invisible attaque le chasseur à -2. Si le chasseur est totalement invisible dans le Plan Primaire, il est toutefois plus ou moins possible de discerner son contour dans les Plans Astral et Éthéré.

Les chasseurs invisibles ne peuvent être tués que dans le Plan Élémentaire de l'Air. Lorsqu'on les combat en un autre lieu, ils retournent automatiquement dans leur plan d'origine quand leur nombre de points de vie tombe en dessous de 0.

Habitat/Société : on ne sait que peu de choses sur la manière dont ces créatures vivent dans leur plan d'origine. La plupart des gens pensent qu'elles sont en cela semblables aux élémentaux d'air.

Celles que l'on rencontre dans le Plan Primaire y ont été convoquées par un magicien, dont les sorts obligent le chasseur à le servir pour un temps. Le mage contrôle totalement le chasseur invisible tant que celui-ci n'a pas accompli la mission pour laquelle il a été appelé (ou tant qu'il n'a pas été "tué"). Quand on lui confie une mission, ce monstre fait tout son possible pour la mener à bien. Pistard d'exception, il repère sans faille toutes les traces vieilles de moins de 24 heures. Si on lui ordonne d'attaquer, il le fait avec une violence inouïe et ne cesse que sur instruction directe de son maître (à moins de se faire détruire). Une fois sa mission accomplie, il est libre de retourner chez lui.

Mais si le chasseur invisible sert son maître, c'est bien malgré lui. Il n'aime pas qu'on lui dise ce qu'il doit faire, encore qu'il perçoive parfois les tâches simples et rapides comme un moyen de se divertir et qu'il les accomplisse alors sans le moindre ressentiment. Mais dès que sa mission requiert au moins 1 semaine de son temps, il cherche à pervertir les instructions qu'il a reçues. Le magicien qui le contrôle doit donc faire très attention à la manière dont il formule son ordre, car le chasseur cherchera la moindre subtilité lui permettant de rendre à son maître la monnaie de sa pièce. Par exemple, un ordre apparemment anodin comme "protège-moi pour qu'il ne m'arrive rien" peut très bien inciter le chasseur à emmener son "maître" dans le Plan Élémentaire de l'Air et à le garder là-bas, dans un endroit sûr.

Chaque jour, il y a 1 % de chances (cumulable) que le chasseur tente de trouver le moyen d'interpréter les ordres reçus et de se libérer. Mais si cela est impossible, il doit continuer de servir son maître.

Écologie : les chasseurs invisibles sont arrivés dans le Plan Primaire contre leur gré. Ce sont des esclaves dont les séjours plus ou moins brefs dans notre monde sont déterminés par les termes définis par leur maître. Ceux que l'on traite durement, qui reçoivent des missions extrêmement difficiles ou qui se retrouvent en danger de mort face à des humanoïdes tendent par la suite à se montrer méfiants à leur égard (voire à les haïr carrément). Ceux qui arrivent pour la première fois dans le Plan Primaire (ou dont les précédents séjours ont été brefs et peu contraignants) seront sans doute plus malléables. Il est possible que les sentiments que les chasseurs invisibles peuvent éprouver à l'égard de certaines créatures influent sur la manière dont ils réagissent lorsqu'on les rencontre dans le Plan Élémentaire de l'Air. Quiconque s'est fait un ami d'un chasseur invisible s'apercevra, par exemple, que ses voyages dans le plan d'origine de la créature sont bien moins dangereux que l'on aurait pu le craindre.

Les chasseurs invisibles n'obéissent qu'à l'individu qui les convoquent, et il est rare de trouver des magiciens acceptant de le faire pour une tierce personne. Certains mages mercenaires ont toutefois réussi à rédiger l'incantation sur des parchemins pouvant être lus par d'autres personnes. Ces rouleaux de papier se vendent entre 5.000 et 10.000 po pièce et sont extrêmement dangereux. En effet, la plus minime erreur de lecture peut être synonyme de fin tragique pour l'utilisateur.

	Domestique	Sauvage	Elfique
CLIMAT/TERRAIN :	Tous (habité)	Tous (non-arctique)	Forêt tempérée
FRÉQUENCE :	Commun	Peu commun	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Animale (1)	De partielle à faible (2-7)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (1-12)	1 (2-5)	1
CLASSE D'ARMURE :	6	5	4
DÉPLACEMENT :	9	18	18
DÉS DE VIE :	1/2	1	3+6
TAC0 :	20	19	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2/1 (griffes/morsure)	1-2/1-2/1-2	1-2/1-2/1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Pattes arrière (1-2)	Pattes arrière (1-2/1-2)	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	20 %
TAILLE :	Mi (30 cm au garrot)	Mi (30 cm à 60 cm au garrot)	Mi (30 cm au garrot)
MORAL :	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	7	35	650

Les chats de taille et de couleur diverses sont courants dans tous les coins du globe. Certains d'entre eux vivent auprès des humains, mais la majorité restent sauvages.

Combat : les chats sont de grands chasseurs qui se meuvent avec grâce et furtivité, imposant ainsi une pénalité de -3 aux jets de surprise de leurs adversaires. Leur agilité et leurs sens extrêmement aiguisés leur permettent de n'être eux-mêmes surpris que sur un 1 ou un 2. Ce sont ces mêmes sens qui leur permettent de chasser de nuit.

Ils attaquent à l'aide de leur gueule et de leurs pattes avant. Si ces dernières atteignent leur cible, ils la griffent également avec leurs pattes arrière. Le chat domestique n'effectue qu'un seul jet d'attaque par paire de pattes.

Ces animaux sont dotés de griffes rétractables qu'il leur est possible de sortir pour grimper ou au contraire de rentrer pour se déplacer rapidement. Ils sont très agiles et peuvent monter à l'arbre à la moitié de leur vitesse de déplacement normale. Ils peuvent également effectuer des bonds importants pour éviter les obstacles ou sauter sur leurs proies.

Habitat/Société : les chats sont nombreux dans les régions civilisées. De nombreux humains les accueillent chez eux, et ce qu'ils soient nobles ou paysans. Certaines sociétés les vénèrent comme des êtres divins, tandis que d'autres nations voient en eux les serviteurs du mal.

Écologie : les chats servent souvent à éviter que les rongeurs d'une région se multiplient trop, bien que certains chasseurs les dressent à aller chercher oiseaux et autre petit gibier abattus.

Chat domestique

Il existe de nombreuses races de chats domestiques, qui toutes partagent les même caractéristiques bien que leur apparence diffère parfois. Un chat adulte pèse normalement entre 4 et 5 kg, mais certains individus particulièrement choyés peuvent atteindre la douzaine de kilos.

Les chats attaquent rarement des créatures plus grosses qu'eux, mais n'hésitent pas à se défendre. Ils chassent souvent les souris, les oiseaux, les rats et les autres animaux de petite taille. Un chat domestique est capable de piquer un sprint ; en 1 round, sa VD passe à 18 et il peut maintenir cette pointe de vitesse pendant 1-10 rounds.

Un chat bien traité vit une quinzaine d'années, voire plus. Sa période de gestation est d'environ 2 mois, et chaque portée est constituée de 2-5 chatons. Ces derniers sont sevrés à l'âge de 8 semaines. Leur mère combat jusqu'à la mort pour les défendre.

Chat sauvage

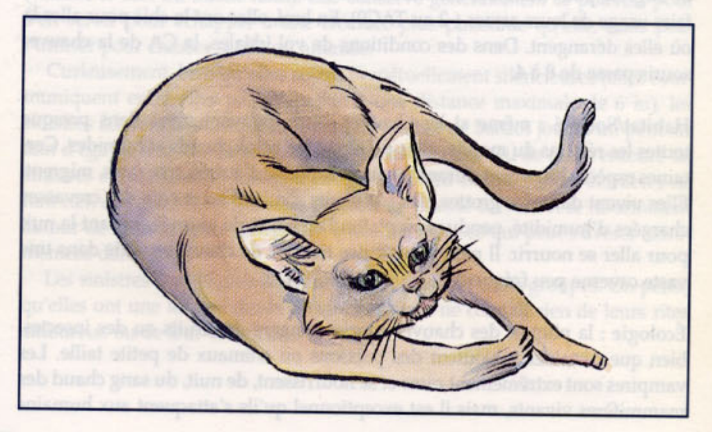
Les chats sauvages sont très similaires aux chats domestiques, et certains d'entre eux ont d'ailleurs vécu en compagnie des humains avant de répondre à l'appel de la forêt. En général, ils sont plus forts, plus résistants que les chats domestiques, et ce sont également de meilleurs chasseurs.

Chat elfique

Les chats des elfes sont devenus des créatures magiques, et peut-être certains sorts sont-ils à l'origine de cette mutation. Ils sont très intelligents et parlent leur propre langage, nombres d'entre eux étant en plus capables de se faire comprendre en elfe. Certains vivent avec les gnomes, les lutins ou d'autres créatures des bois, auquel cas ils maîtrisent à peu près les bases de la langue de la race qu'ils fréquentent. Ils sont pour la plupart gris et zébrés de noir.

Les chats elfiques sont si silencieux que le jet de surprise de leurs adversaires subit un malus de -5. Eux-mêmes ne peuvent être surpris que sur un 1. Ils se déplacent en silence dans 99,9 % des cas et ont 90 % de chances de pouvoir se cacher en pleine nature. Ce sont d'excellents grimpeurs capables d'effectuer des bonds de plus de 6 m. Ils aiment nager et batifoler dans l'eau.

Les chats elfiques sont doués de facultés magiques qu'il leur est possible d'utiliser pour éviter leur ennemis. Leur pouvoir d'*ESP* limité leur permet ainsi de déterminer les intentions des créatures qu'ils rencontrent. Ils peuvent jeter *agrandissement* et *croc-en-jambe* 1 fois par jour, ainsi que *réduction* et *arbre* 2 fois par jour. Pour ce qui est de leurs facultés magiques, ils sont considérés comme des jeteurs de sorts du 8ème niveau. *Agrandissement* double les dés de vie et les dégâts d'un chat elfique ; *arbre* lui permet de prendre la forme d'une branche d'arbre.



Chauve-souris

	Commune	Géante	Énorme	Azmyth	Nyctère chasseresse	Sinistre
CLIMAT/TERRAIN :	Tous (terrestre)	Tous (terrestre)	Cavernes chaudes	Tous (terrestre)	Tous (terrestre)	Tous (terrestre)
FRÉQUENCE :	Commun	Peu commun	Rare	Rare	Peu commun	Rare
ORGANISATION :	Nuée	Vol	Vol	Solitaire	Meute	Bande
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Nocturne	Nocturne	Tous	Tous	Nocturne / tous
Tous						
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Carnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Animale (1)	Basse (5-7)	Supérieure (13-14)	De moyenne à supérieure (8-14)	De moyenne à exceptionnelle (8-16)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	C	Aucun	M, O, Z (dans son antre)	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre mauvais	Chaotique neutre	Neutre mauvais	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-100	3-18	1-8	1	1-12 (3-30 dans leur antre)	1-6
CLASSE D'ARMURE :	8 (voir ci-dessous)	8	7 (voir ci-dessous)	2	6	3
DÉPLACEMENT :	1, vl 24 (B)	3, vl 18 (C)	3, vl 15 (C)	E, vl 24 (A)	2, vl 18 (A)	2, vl 21 (A)
DÉS DE VIE :	1-2 pv	1-4 pv ou 1 DV	4-6	2	2+2	4+4
TAC0 :	20	19 ou 20	17 (4 DV)	19	19 15 (5-6 DV)	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	2	4	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1	1-2 ou 1-4	2-8	1/1-2	1-4/1-2/1-2/1-6 ou 3-12	2-5
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Aucune	Voir ci-dessous	Sorts	Aucune	Sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Sorts	Aucune	Champ d'énergie
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	40 %	Aucune	70 %
TAILLE :	Mi (30 cm)	M (1,50 à 1,80 m)	E (3,60 à 4,80 m)	P (90 cm)	M (2,10 m)	G (2,70 m)
MORAL :	Instable (2-4)	Agité (5-7)	Stable (11-12)	Élite (14)	Stable (11)	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	15	35	420 (4 DV) 650 (5 DV) 975 (6 DV)	650	175	2.000

Les chauves-souris sont fréquemment rencontrées dans toutes les régions du monde. Si les plus courantes sont sans danger, bien que parfois exaspérantes, les variétés de grande taille peuvent dans certains cas être mortelles. Il existe plus de deux mille espèces de chauves-souris connues, et leur envergure peut aller de moins de 5 cm à plus de 4,50 m. Leur corps ressemble à celui d'une souris, leurs ailes étant constituées de peau tirée entre leurs pattes avant. Pour ce qui est des plus grosses variétés, l'apparence ne change pas ; c'est juste une question d'échelle.

Bien que le grand public pense généralement que les chauves-souris sont aveugles, la plupart des espèces connues sont, en fait, dotées d'une bonne vue. Dans l'obscurité, elles ne se servent pas de leurs yeux pour évoluer, préférant faire confiance à un système de sonar. En émettant un cri à très haute fréquence et en calculant le délai que l'écho met avant de leur revenir, elles sont capables de "voir" leur environnement proche avec une grande précision.

Combat : les chauves-souris ordinaires n'attaquent que si elles sont prises au piège et si aucune autre option ne s'offre à elles. Lorsqu'on les surprend, elles ont tendance à s'affoler et à se laisser envahir par la confusion. Elles se mettent alors à voler en tous sens et heurtent souvent des objets. Une nuée de chauves-souris typique à tendance à éteindre les torches (1 % de chances par round par chauve-souris présente), à gêner les jeteurs de sorts (qui doivent réussir un jet de Sagesse pour utiliser le moindre enchantement) et les combattants désirant faire usage de leurs armes (-2 au TAC0). En bref, elles ont le chic pour aller là où elles dérangent. Dans des conditions de vol idéales, la CA de la chauve-souris passe de 8 à 4.

Habitat/Société : même si les chauves-souris peuvent vivre dans presque toutes les régions du monde, elles préfèrent les coins chauds et humides. Certaines espèces hibernent durant la saison froide et d'autres, très rares, migrent. Elles vivent dans des grottes, des bâtiments sombres ou encore des crevasses chargées d'humidité, pendues au plafond en cours de journée, sortant la nuit pour aller se nourrir. Il peut y avoir des milliers de chauves-souris dans une vaste caverne peu fréquentée.

Écologie : la plupart des chauves-souris mangent des fruits ou des insectes, bien que certaines y ajoutent des poissons ou animaux de petite taille. Les vampires sont extrêmement rares et se nourrissent, de nuit, du sang chaud des mammifères vivants, mais il est exceptionnel qu'ils s'attaquent aux humains ou aux demi-humains. Il faut donc bien faire attention à ne pas confondre la chauve-souris vampire et le mort-vivant du même nom.

Vers putrides et vers charognards sont parmi les seules créatures capables de subsister en se nourrissant des déjections de chauves-souris, pour peu que ces dernières soient assez nombreuses. Il peut donc être extrêmement dangereux de pénétrer dans une caverne infestée de chauves-souris, car même si l'odeur des déjections ne suffit sans doute pas pour arrêter les plus vaillants des aventuriers (un seul jet de Constitution réussi permet de rester conscient), ce n'est peut-être pas le cas de ces vers rampants.

Chauve-souris géante

Ces créatures constituent une plus grosse espèce de la version carnivore de la chauve-souris ordinaire. Leur corps est long d'environ 90 cm et elles font entre 1,50 m et 1,80 m d'envergure. Elles vivent dans des grottes sombres, le plus souvent situées sous le niveau du sol, et se servent de leur sonar pour compenser leur vue défaillante. Seules 10 % des chauves-souris géantes ont 1 dé de vie ; les autres n'ont que 1d4 pv.

Dotées d'une fantastique manœuvrabilité en vol, ces créatures bénéficient d'un bonus de +3 à la classe d'armure lorsqu'elles sont opposées à un adversaire ayant moins de 14 en Dextérité et tentant de les abattre à l'aide d'une arme de jet. Une chauve-souris doit se poser (le plus souvent sur sa proie) pour pouvoir mordre. Les plus petites n'infligent que 1d2 points de dégâts, les plus grosses 1d4. Quiconque se fait mordre par une chauve-souris de ce type a 1 % de chances par point de dégâts subi de contracter la rage.

Dans ce cas, la période d'incubation dure de 7 à 10 jours (1d4+6). Une fois la maladie déclarée, la victime n'a plus que 10 jours à vivre. Elle ne peut plus ni boire ni manger et devient extrêmement irritable. De nombreux prétextes peuvent la faire entrer dans une colère folle (être réveillée en pleine nuit, bruits jugés trop forts, etc. ; au MD de le déterminer). S'il s'emporte, le malade doit effectuer un test de Sagesse. En cas d'échec, il attaque tout ce qui bouge jusqu'à se faire tuer ou assommer. Si un personnage contracte la rage, il ne peut échapper à la mort que grâce à un sort comme *souhait, réalité alternative, souhait mineur* ou encore *guérison des maladies*.

Énorme chauve-souris (mobat)

Les mobats préfèrent attaquer des proies à sang chaud, qu'elles déchiquettent à grands coups de crocs. Ces maléfiques créatures sont dotées d'un embryon d'intelligence qui les pousse à convoiter tout ce qui brille. Comme elles ont

une envergure comprise entre 3,60 m et 4,80 m, elles ont besoin de larges zones dégagées pouvant leur servir de piste d'atterrissage.

Les mobats ont un vol si rapide et silencieux que leurs victimes subissent un malus de -3 à leurs jets de surprise. Elles sont également capables de pousser un cri si perçant que tous ceux qui ratent leur jet de sauvegarde contre la paralysie ne peuvent plus combattre, tout occupés qu'ils sont à se protéger les oreilles. Ce mode d'attaque est toujours utilisé si leur proie résiste et se trouve à moins de 6 m d'elles. Lorsqu'elles disposent de suffisamment de place pour manœuvrer à leur gré, leur CA tombe à 2. Lorsqu'elles manquent d'espace, elles ne sont que CA 7 et, une fois posées, CA 10.

Azmyth

Les azmyths se nourrissent de fleurs, d'insectes et de plantes de petite taille. Ce sont des créatures errantes et solitaires, qui ont toutefois un antre favori auquel elles retournent de temps en temps. Il n'est pas rare qu'elles parviennent à un accord (bénéfique pour les deux parties) avec des humanoïdes, et une franche amitié peut parfois résulter de telles associations. Certaines azmyths sont déjà ainsi restées avec leur "associé" tout au long de la vie de ce dernier, pour ensuite s'associer avec ses descendants. Personne ne sait encore quelle est la durée de vie des azmyths, mais on pense qu'elle s'élève à plus de 100 ans. Ces créatures ne sont pas des familiers dans le sens que ce terme revêt généralement pour les magiciens. Il est impossible de les contrôler directement, sauf par le biais de sortilèges.

Les azmyths ont une crête sur le front, une petite barbe, des yeux blancs dénués de pupille et une peau gris foncé, mauve ou vert émeraude. Elles peuvent pousser des cris d'alerte ou de colère, mais aussi émettre de petits gloussements pour exprimer leur amusement et leur plaisir. Elles communiquent par télépathie à une distance de 20 m et leur infravision a une portée de 30 m. Elles peuvent utiliser jusqu'à 3 fois par jour leur pouvoir de *connaissance des alignements*, devenir invisibles 1 fois par jour (durée maximale 6 rounds, mais elles redeviennent visibles à la première de leurs attaques qui porte) et générer, également 1 fois par jour, une zone de *silence sur 5 mètres* (centrée sur elles).

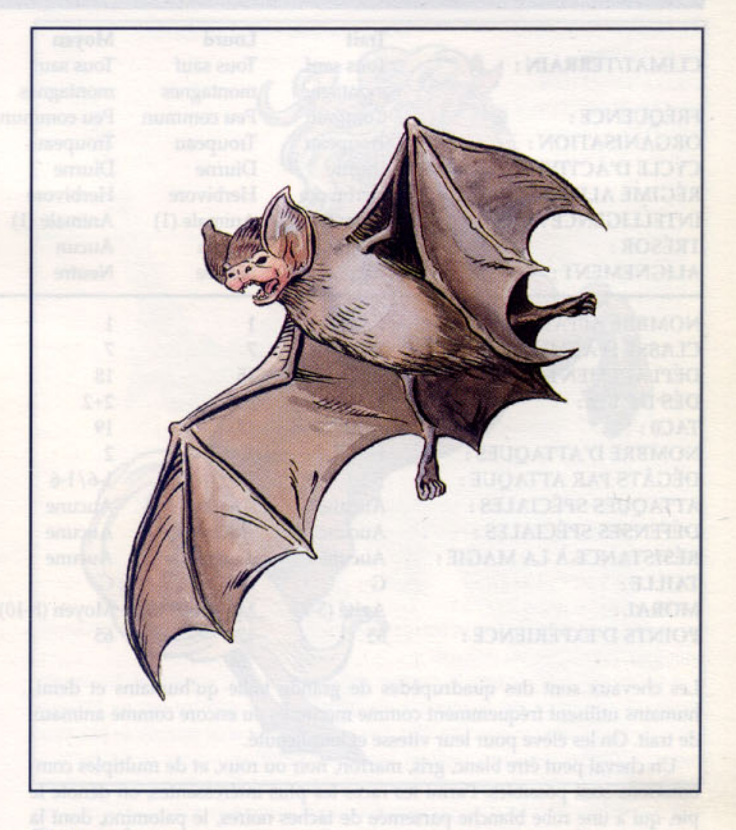
La morsure de l'azmyth inflige 1 point de dégâts et le barbillon qui orne l'extrémité de sa queue 1d2 points. Elle peut délivrer, 2 fois par jour, l'équivalent d'une *poigne électrique* par simple contact avec une autre créature (1d8+6 points de dégâts). Ce pouvoir peut être combiné avec une attaque physique, auquel cas les dégâts s'additionnent.

Nyctère chasseresse

Cette créature est également connue sous le nom de dragazhar, en hommage à l'aventurier qui a le premier réussi à en domestiquer une, voici bien longtemps. Elle ne sort que la nuit à la surface mais est active en permanence dans les souterrains obscurs. Elle mange de la charogne lorsqu'elle n'a pas le choix mais préfère chasser des animaux de petite taille. Des dragazhars affamées se sont déjà attaquées au bétail, mais aussi aux drows ou aux humains.

Les nyctères chasseresses s'abattent sur leur proie pour la mordre (1d4 points de dégâts), la labourer à l'aide des griffes qui ornent leurs ailes (2 attaques à 1d2 points chacune) et la frapper de leur queue extrêmement souple, très acérée et de forme triangulaire (2 attaques possibles : avec le tranchant, pour 1d6 points de dégâts, ou avec la pointe, 3d4 points). Elles traquent leur proie en volant près du sol et en utilisant au mieux le terrain (en se cachant derrière les buttes, arbres ou autres stalactites) pour pouvoir déclencher une embuscade. Elles disposent d'une excellente infravision (40 m de portée) mais surprennent rarement leurs adversaires car elles ont du mal à se retenir de pousser de longs cris aigus quand elles sont excitées.

Un repaire de nyctères chasseresses en contient souvent plus d'une trentaine. Ces créatures vivent généralement dans des cavernes disposant d'une issue de secours ou encore dans de grandes forêts denses. Elles ne mangent jamais en un lieu qui pourrait s'avérer dangereux, et il est donc souvent possible de trouver dans leur antre des trésors qui appartenaient aux proies qu'elles ont amenées jusque-là. Elles dorment la tête en bas, sont de couleur violette, même jusqu'à leurs griffes, et leurs yeux sont, quant à eux, violets, orange ou rouges.



Sinistre

Ces mystérieuses créatures d'un noir d'encre ressemblent à s'y méprendre à des raies manta. Il est impossible de distinguer leur tête ou leur cou, et leurs ailes extrêmement musclées n'exhibent pas les doigts allongés pourtant communs à la quasi-totalité des chauves-souris. Une capacité innée de *lévitation* leur permet de flotter en l'air sans bouger. C'est leur apparence inquiétante et ce pouvoir qui ne l'est pas moins qui leur ont conféré leur nom, mais les sinistres ne sont pas maléfiques. À l'air libre, elles préfèrent chasser de nuit, car c'est à ce moment que leur stupéfiante infravision (plus de 50 m de portée) est la plus efficace. Elles mangent de la charogne lorsqu'elles ne trouvent rien d'autre, et il n'est pas rare qu'elles se rabattent sur des fleurs ou même des cosses de toutes sortes.

Les sinistres sont capables de résister à la magie, mais également de l'utiliser. En plus de leur *lévitation* d'une extrême précision, elles sont en permanence entourées d'un champ d'énergie de 1,50 m de rayon, semblable à un *mur de force*. Il ne leur procure aucune protection contre les sorts ou les attaques au corps à corps, mais aucun projectile ne peut les atteindre. Les projectiles magiques rebondissent sur le champ d'énergie, tandis que ceux créés par magie (*projectile magique, flèche acide de Melf*) sont absorbés. Une sinistre peut également utiliser, 1 fois par jour, son pouvoir d'*immobilisation des monstres* (comme le sort du même nom). Elle conserve généralement ce pouvoir pour s'en servir pour échapper à une créature plus puissante qu'elle, mais peut l'utiliser pour chasser si elle est affamée.

Curieusement, bien qu'elles soient perpétuellement silencieuses (elles communiquent entre elles par télépathie à une distance maximale de 6 m), les sinistres adorent la musique et le chant. Nombre de bardes jouant un petit air afin d'égayer leur veillée solitaire ont soudain vu leur feu de camp entouré de sinistres silencieuses. À moins d'être directement attaquées, ces dernières ne font rien au barde. Il est toutefois possible qu'elles le suivent et se rassemblent autour de lui nuit après nuit pour l'entendre jouer, ce qui peut s'avérer extrêmement déroutant.

Les sinistres sont le plus souvent rencontrées par petits groupes. On pense qu'elles ont une longue durée de vie. Personne ne connaît rien de leurs rites amoureux ou de leur vie sociale.

Cheval

	Trait	Lourd	Moyen	Léger	Poney	Sauvage	Selle	Mulet
CLIMAT/TERRAIN :	Tous sauf montagnes	Tous sauf montagnes	Tous sauf montagnes	Tous sauf montagnes	Tous sauf montagnes	Tous sauf montagnes	Tous sauf montagnes	Tous sauf montagnes
FRÉQUENCE :	Commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Commun	Commun
ORGANISATION :	Troupeau	Troupeau	Troupeau	Troupeau	Troupeau	Troupeau	Troupeau	Troupeau
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore	Herbivore	Herbivore	Herbivore	Herbivore	Herbivore	Herbivore	Herbivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1	1	1	1	5-30	5-50	1
CLASSE D'ARMURE :	7	7	7	7	7	7	7	7
DÉPLACEMENT :	12	15	18	24	12	24	24	12
DÉS DE VIE :	3	3+3	2+2	2	1+1	2	3	3
TAC0 :	17	17	19	19	19	19	17	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	2	2	2	1	1	2	1 ou 2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3	1-8/1-8	1-6/1-6	1-4/1-4	1-2	1-3	1-2/1-2	1-2/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	G	G	G	G	M	G	G	M
MORAL :	Agité (5-7)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Agité (5-7)	Agité (5-7)	Agité (5-7)	Agité (5-7)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	65	120	65	35	35	35	65	65

Les chevaux sont des quadrupèdes de grande taille qu'humains et demi-humains utilisent fréquemment comme montures ou encore comme animaux de trait. On les élève pour leur vitesse et leur beauté.

Un cheval peut être blanc, gris, marron, noir ou roux, et de multiples combinaisons sont possibles. Parmi les races les plus intéressantes, on dénote le pie, qui a une robe blanche parsemée de taches noires, le palomino, dont la blancheur de la crinière et de la queue vient rehausser le ton fauve du poil, ou encore le gris pommelé, uniformément gris sombre, sauf au niveau du poitrail, du ventre et de la croupe, où sa robe se relève de taches plus claires.

Le cheval peut arborer d'autres marques distinctives que la couleur de sa robe. Sa crinière et sa queue peuvent être de la même teinte que son poil, à moins qu'elles ne soient plus claires ou plus sombres. Il peut avoir des chaussettes (ce qui signifie que ses jambes sont blanches en dessous du genou), le museau blanc, une traînée, également blanche, descendant à la verticale des oreilles au museau ou encore une étoile (une marque en forme de losange, toujours blanche, qui orne son front entre les yeux).

Combat : les chevaux de guerre sont capables de se battre indépendamment de leur cavalier à partir du deuxième round de combat. Les autres chevaux ne se battent que s'ils ne peuvent pas s'enfuir. La plupart délivrent 2 attaques par round à l'aide de leurs sabots avant.

À moins qu'ils n'aient été dressés, les chevaux paniquent dans 90 % des cas lorsqu'ils se retrouvent face à un bruit violent, un mouvement, une étrange odeur ou encore des flammes. Dans une situation de ce genre, les chevaux dressés à conserver leur calme (c'est-à-dire principalement les chevaux de guerre) ne paniquent que dans 10 % des cas.

Habitat/Société : la gestation du cheval dure environ 11 mois. La jument ne donne généralement naissance qu'à un seul et unique poulain. Les jumeaux existent, mais ils représentent à peine 10 % du total des naissances. Même les triplés sont possibles, mais ils sont extrêmement rares. Le poulain est sevré au bout de 6 mois. Il arrive à maturité au bout de 2 ou 3 ans, mais n'est adulte qu'au terme de 5 années. Un cheval vit généralement entre 30 et 35 ans, bien que quelques phénomènes aient dépassé la barre des 50 ans et que ceux que l'on fait travailler trop dur passent rarement la douzaine d'années.

Seuls 10 % des poneys et des chevaux sauvages peuvent être dressés pour donner des chevaux de guerre. Parmi toutes les races détaillées dans ces deux pages, seuls les mulets sont suffisamment agiles pour traverser les régions montagneuses ou descendre sous terre.

Écologie : les chevaux actuels proviennent des plaines tempérées et des grandes prairies. Les races domestiquées se trouvent partout où il y a des hommes (même en haute montagne, si les routes sont bonnes).

Les chevaux peuvent transporter un poids important pendant de longues durées, mais non sans se fatiguer. La table qui suit indique quelle charge ils peuvent convoyer. Comme vous pouvez le constater, leur allure dépend du poids qu'ils portent.

Cheval - table 1

	Poids maximum transporté (en kg)		
Type de cheval	Vitesse maximale	Demi-vitesse	Vitesse divisée par trois
Cheval de trait	115	175	235
Cheval de guerre lourd	115	175	235
Cheval de guerre moyen	100	150	200
Cheval de guerre léger	75	115	155
Poney	70	110	145
Cheval sauvage	75	115	155
Cheval de selle	80	120	160
Mulet	110	170	225

Un cheval peut également se déplacer plus rapidement que ne l'indique sa vitesse de déplacement normale. Son mode de déplacement normal est le trot.

Cheval - table 2

Type de cheval	Pas	Trot	Petit galop	Galop
Cheval de trait	6	12	18	24
Cheval de guerre lourd	6	15	21	27
Cheval de guerre moyen	9	18	27	36
Cheval de guerre léger	12	24	36	48
Poney	6	12	18	24
Cheval sauvage	12	24	36	48
Cheval de selle	12	24	36	48
Mulet	6	12	18	24

Comme cela est indiqué dans le chapitre 14 du *Manuel des Joueurs*, une créature peut parcourir 3 km par point de déplacement et par jour du moment que le terrain est bon. On peut faire accélérer un cheval en le poussant au galop. Le petit galop peut être tenu pendant 2 heures, le galop pendant 1 heure, mais le cheval doit ensuite avancer au pas pendant au moins 1 heure avant qu'il soit possible de lui faire reprendre une vitesse plus élevée. Consultez le chapitre 14 du *Guide du Maître* pour ce qui est de l'effet que la vitesse du cheval peut avoir en terme de distance parcourue.

Un cheval refuse de galoper lorsqu'il porte une charge suffisante pour réduire son allure de moitié. De la même manière, il est impossible de le faire

aller au petit galop si le poids qu'il transporte est tel qu'il divise sa vitesse par trois (voir la table 1).

Cheval de trait

Cet animal est extrêmement musclé et élevé pour tirer de lourdes charges. La plupart du temps, on les fait travailler par deux. Plutôt lent, il est capable de tracter un poids important sur de longues distances sans jamais se plaindre. Les marchands ont souvent recours à ses services.

Cheval de guerre

Les chevaux de guerre sont élevés pour servir de monture aux combattants. Leur moral est supérieur à celui des autres équidés et ils ne sont pas effrayés par les mouvements brusques ou les bruits violents. C'est vers eux que se tournent les chevaliers lorsqu'ils ont besoin d'une monture. Il en existe de trois sortes : les chevaux de guerre lourds, moyens et légers.

Les chevaux de guerre lourds sont similaires aux animaux de trait. Massifs et musclés, ils sont plutôt lents. Leur taille et la puissance de leurs jambes leur permettent d'être protégés par un caparaçon en plates et de porter un guerrier en armure de plates avec autant de facilité qu'un poney transporte ses fontes. Un bon cheval de guerre lourd bien dressé coûte au bas mot 400 pièces d'or.

Les chevaux de guerre moyens sont plus petits et plus légers que les précédents. Eux peuvent porter un caparaçon en cuir ou en plates légères et un cavalier revêtu du même type d'armure. Leur avantage par rapport au cheval de guerre lourd est leur plus grande vitesse. Ils valent au moins 200 pièces d'or.

Les chevaux de guerre légers sont les plus rapides du lot. Ils peuvent porter un guerrier en armure de cuir mais sont eux-mêmes rarement revêtus d'une cuirasse. Ce sont d'excellentes montures pour les maraudeurs et les voleurs ainsi que pour les unités de cavalerie légère. Ils coûtent un minimum de 150 pièces d'or.

Poney

Ces petits chevaux pleins de vitalité sont principalement utilisés pour le transport et, parfois, le travail agricole. Ils s'excitent plus facilement que leurs congénères de plus grande taille, mais sont aussi bien souvent plus gentils. Les demi-humains de petite taille les dressent parfois pour en faire des chevaux de guerre. Leur coût varie alors en fonction de leur taille et de la qualité de leur dressage, mais ils valent en général aux alentours de 500 pièces d'or.

Cheval sauvage

Les chevaux sauvages peuvent être capturés et dressés pour en faire des montures ou des chevaux de trait (ils abattent dans ce cas autant de travail qu'un poney). Leur dressage prend généralement deux fois plus longtemps que pour un cheval domestique. Ils sont vaillants mais nerveux, et extrêmement difficiles à attraper dans la prairie. Certaines tribus d'humains et de demi-humains les chassent pour les manger.

Cheval de selle

Comme leur nom l'indique, ces chevaux sont élevés dans le seul but d'être montés. Ce sont sans doute les plus fréquents. Humains et demi-humains les montent, leur font porter des charges et organisent des courses dans lesquelles ils figurent. Le prix d'un tel animal dépend de son apparence, de son pedigree et de la qualité de son dressage. Vifs et agiles, ils constituent un excellent choix lorsque l'on a juste besoin d'une monture.

Mulet

Ce croisement entre un âne et une jument est stérile. Il a également le pied très sûr et un caractère de cochon. Il est possible de le monter en faisant preuve de patience et en sachant le contrôler, mais c'est en tant qu'animal de charge qu'il prend toute sa valeur, surtout quand le terrain est difficile. Les aventuriers ont souvent recours aux mulets, car les chevaux ne peuvent être emmenés sous terre. Le prix des mulets dépend de leur propriétaire actuel : plus ils l'auront fait tourner en bourrique, plus il sera prêt à s'en débarrasser pour un prix modique.



Poney des steppes

Le poney des steppes n'est ni beau ni grand ni gracieux, mais son apparence ingrate cache un animal puissant, rapide et extrêmement endurant. Un poney des steppes ressemble à un croisement entre un cheval et un poney, mais il s'agit en fait d'une race à part entière. Il fait environ 1,30 m au garrot, a le cou court, une grosse tête et une ossature très dense. Sa robe d'hiver semble trop grande pour lui et donne l'impression qu'il est à "demi-sauvage". Il est souvent couleur cuivre ou bronze, avec une traînée jaune pâle courant le long de sa colonne vertébrale.

Ce cheval est résistant, difficile à tuer et extrêmement agressif. Ses caractéristiques sont presque les mêmes que celles du cheval de guerre léger, à quelques exceptions près. Il attaque à trois reprises par round, une morsure qui délivre 1d3 points de dégâts venant s'ajouter aux deux coups de sabots. Son cuir épais et sa robe ample lui procurent une CA 6. Ses jambes courtaudes sont suffisamment puissantes pour transporter un cavalier sur de longues distances sans se fatiguer. Son dos est également très résistant, ce qui lui permet de porter les mêmes charges qu'un cheval de guerre moyen (100/150/200 kg). Il sait garder la tête froide au combat, ce qui lui confère un moral moyen (8-10). Pour la même raison, il panique très rarement (5 % de chances) en cas de feu, bruit important, etc.

Le poney des steppes possède une endurance remarquable. Il peut survivre en broutant et n'a nul besoin d'être nourri par son cavalier, ce qui signifie qu'il n'est pas nécessaire de lui prévoir des réserves d'avoine. Il peut être monté pendant longtemps sans jamais se fatiguer, ce qui se traduit par un bonus de +3 aux jets de sauvegarde déterminant si l'animal est épuisé à la suite d'un déplacement sur longue distance.

Malgré toutes ses qualités, le poney des steppes n'est pas particulièrement prisé. Les tribus de nomades l'utilisent souvent comme monture mais, en dehors des steppes, il est presque inconnu et ne rapporte pas des sommes intéressantes dans les ventes aux enchères. Seuls les éleveurs connaissant ses qualités et cherchant à insuffler davantage de force et d'endurance dans leurs propres chevaux ont des chances de l'acheter.

Cheval marin

CLIMAT/TERRAIN :	Eau (douce ou salée) profonde
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Troupeau
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	Ng 24
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (5,40 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	120

Le cheval marin est la plus prisée de toutes les montures océaniques. C'est une créature mi-équidé, mi-poisson.

Le cheval marin a la tête, les jambes avant et le torse d'un cheval. Toute cette partie de son corps est recouverte d'un poil ras. Sa crinière est, en fait, une série de longues nageoires flexibles. Ses sabots avant sont remplacés par deux nageoires palmées qui se replient lorsque la créature avance la jambe et se déploient lorsqu'elle la repousse vers l'arrière. Au-delà de la cage thoracique, son corps devient celui d'un poisson. La queue, longue de 4,20 m, s'achève par une grosse nageoire horizontale, tandis qu'une nageoire dorsale se dresse là où se trouverait normalement la croupe d'un cheval. Cette créature est toujours colorée dans les tons d'eau. Elle peut être ivoirine, vert pâle, bleu pâle, bleu translucide, bleu foncé ou vert foncé.

Combat : les chevaux marins sont en général des êtres pacifiques. Ils n'attaquent jamais personne, à moins de se retrouver aux abois ou lorsqu'un de leurs alliés ou de leurs congénères est menacé. Ils nagent suffisamment vite pour distancer quiconque voudrait leur faire du mal.

Le cheval marin attaque en mordant. Il détend le cou brusquement, referme les mâchoires puis se retire. Il ne reste jamais accroché à son ennemi.

Il peut également délivrer des coups de tête capables d'étourdir son adversaire, voire de lui casser quelques os.

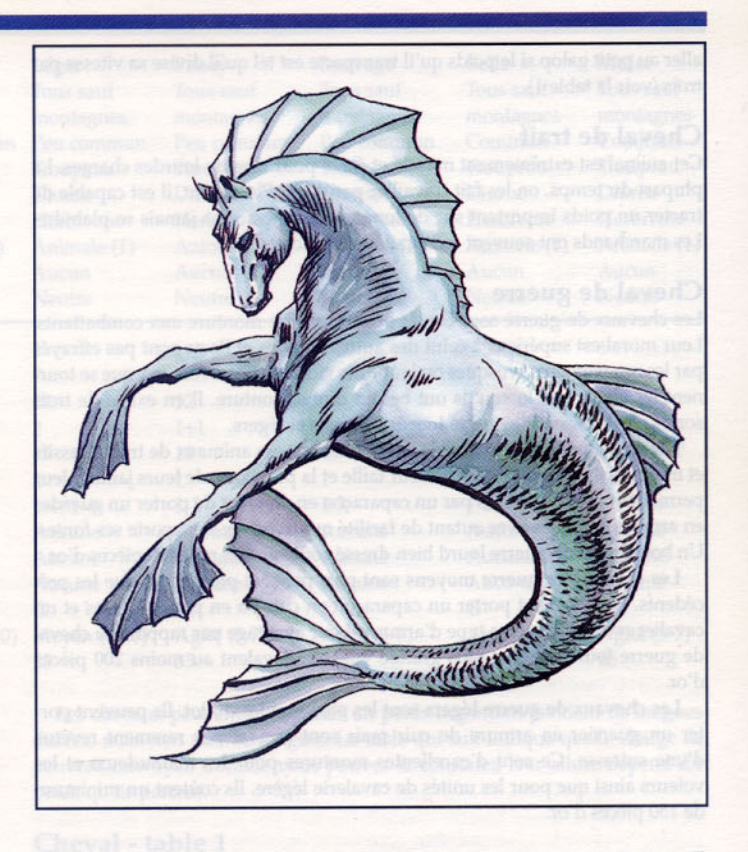
Sa puissante musculature lui confère une bonne protection naturelle. Son sang coagule très rapidement dès qu'il entre en contact avec l'eau, ce qui limite les saignements au strict minimum. Cette propriété lui confère deux avantages distincts : non seulement il s'affaiblit moins rapidement, mais il risque aussi moins d'attirer les requins (ces derniers n'ont que 20 % de chances d'entrer en frénésie lorsqu'un cheval marin est l'unique créature perdant son sang à proximité).

Habitat/Société : ces créatures sont les montures aquatiques les plus recherchées qui soient. On les trouve exclusivement dans les profondeurs, mais elles vivent aussi bien dans les lacs d'eau douce qu'en pleine mer. Elles sont également capables de respirer à l'air libre mais doivent avaler de fréquentes gorgées d'eau pour ne pas s'assécher de l'intérieur. Elles ne peuvent sortir de leur élément naturel.

Bien qu'ils vivent dans des environnements radicalement opposés, chevaux et chevaux marins sont très similaires. Ils ont énormément de points communs : leur taille, leur espérance de vie et leur personnalité. Les chevaux marins sont toutefois plus intelligents.

Ces créatures sont herbivores. Elles se nourrissent principalement d'algues et autre végétation marine, mais peuvent se résoudre à manger coraux et mollusques en temps de disette.

Les chevaux marins sauvages se déplacent par troupeaux de 2-8. Cette bande est le plus souvent constituée d'un étalon, de 1-4 juments et de jeunes



poulains. Lorsqu'elle met bas, la jument pond un œuf unique et énorme. Il éclôt au bout de 6 mois pour donner naissance à un poulain, lequel atteindra l'âge adulte en 2 ans. Les jumeaux sont extrêmement rares (1 % des naissances). Dès l'âge de 1 an, les caractéristiques des jeunes sont identiques à celles des adultes. Les récits des chevaux marins font état d'un "Grand Troupeau" réunissant des centaines de milliers des leurs et parcourant les profondeurs inconnues de la haute mer. Aucune créature d'une autre espèce n'a jamais été le témoin d'un tel spectacle.

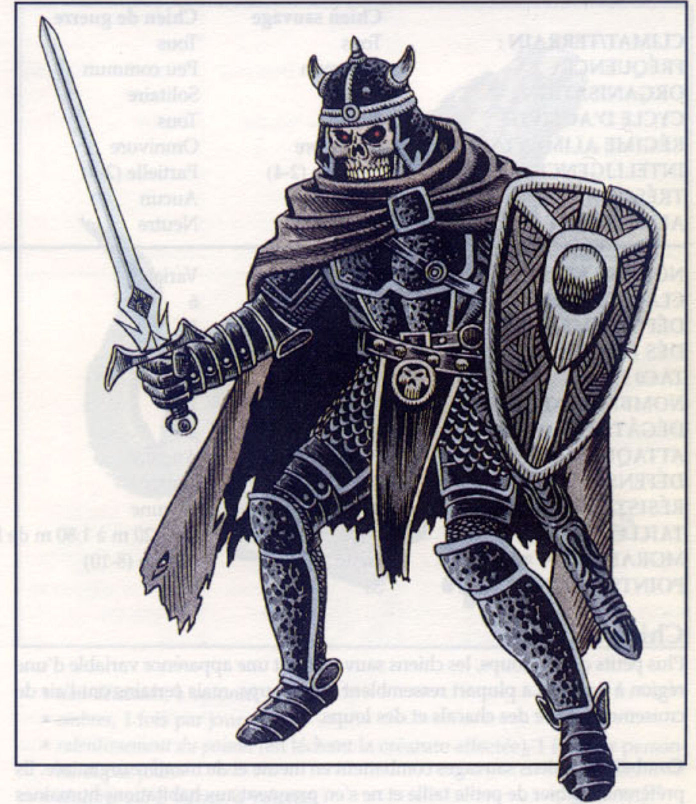
Ces créatures peuvent être "domestiquées" par les humanoïdes aquatiques, et plus particulièrement par les tritons. En fait, les chevaux marins coopèrent avec les humanoïdes, à qui ils servent de montures et d'alliés en échange de leur protection. De nature généreuse, cet animal vient parfois en aide aux êtres de la surface qui se retrouvent (volontairement ou non) de passage dans le monde sous-marin. Nombre de marins naufragés ont ainsi été sauvés d'une noyade certaine par un cheval marin de passage. Ces créatures sont particulièrement aptes à juger du caractère des individus qu'elles rencontrent, et elles n'aideront jamais un personnage d'alignement mauvais ou quelqu'un qui leur est hostile. Il arrive parfois qu'ils ne rendent pas service aux humains et demi-humains lorsqu'ils leur proposent de les amener quelque part (les plus jeunes d'entre eux, surtout, ont tendance à oublier que les habitants de la surface sont incapables de respirer sous l'eau).

Les chevaux marins n'ont que faire des trésors, et la plupart refusent même les bijoux décoratifs tels que colliers ou bracelets. Par contre, ils apprécient les gourmandises introuvables dans leur monde sous-marin.

Écologie : les chevaux marins sont sans doute les monstres intelligents d'alignement bon qui survivent le mieux dans leur environnement. Ils entretiennent des contacts avec les hommes-poissons et les elfes aquatiques, ainsi qu'avec les humains de la surface qui vivent en mer. Ils peuvent faire office de montures, de guides ou encore d'alliés. Leurs œufs se vendent 1.500 po pièce, tandis qu'un jeune cheval marin vaut 2.500 po. Mais les habitants du monde de la surface qui ont autrefois été sauvés par l'une de ces créatures leur sont si reconnaissants qu'ils pourraient bien agresser un commerçant vendant un cheval marin sur un marché pour renvoyer l'animal à son élément.

Chevalier de la mort

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	9 (dés à 10 faces)
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1, à +3 pour toucher
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	75 % (voir ci-dessous)
TAILLE :	M (1,80 m à 2,10 m)
MORAL :	Fanatique (17)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	6.000



Un chevalier de la mort est un paladin ou un guerrier d'alignement loyal bon maudit par les dieux et forcé d'endurer ce terrible châtiment pour avoir trahi le code de l'honneur auquel il avait fait le serment d'adhérer.

Un chevalier de la mort ressemble à un colosse en armure ; il fait généralement plus de 1,80 m et pèse dans les 150 kg. Son visage n'est qu'un crâne noirci couvert de lambeaux de chair pourrie. Deux points rouge-orangé brillent au fond de ses orbites. Son armure est, elle aussi, noircie, comme s'il avait traversé un incendie. L'apparence d'un chevalier de la mort est si terrifiante que même les kenders ont parfois du mal à ne pas avoir peur en les voyant.

La voix grave et effrayante de ce monstre semble tout droit sortie d'une caverne sans fond. Il parle la langue qui était sienne dans sa première vie, ainsi que six langages supplémentaires.

Combat : le chevalier de la mort conserve l'adresse au combat qui était autrefois la sienne. Comme il se moque éperdument de sa propre sécurité et n'éprouve qu'une haine intense pour tout ce qui vit, c'est un adversaire extrêmement redoutable. Il conserve toutefois quelques vestiges de l'orgueil qui était autrefois le sien et se bat honorablement. Il n'attaque jamais ses ennemis par derrière ou par surprise et attend qu'ils aient eu le temps de se munir de leurs armes avant d'ouvrir les hostilités. La reddition est un concept qu'il ignore, et il n'accepte de parlementer que s'il sent que son adversaire détient un renseignement d'une importance cruciale pour lui (comme le fait de savoir ce qu'il est advenu de l'un des membres de sa famille).

Un chevalier de la mort a une Force de 18(00). Il combat presque tout le temps avec une épée, qui est le plus souvent magique (80 % de chances). Si tel est le cas, lancez 1d6 et référez-vous à la table suivante :

1d6	Épée du chevalier de la mort
1	*Épée longue +2*
2	*Épée à deux mains +3*
3	*Épée à deux mains +4*
4	*Épée courte de vitesse*
5	*Épée courte dansante*
6	*Épée courte voleuse de vie*

Le chevalier de la mort porte toujours l'armure qui était la sienne de son vivant, mais cette dernière lui confère toujours une CA 0, et ce, quelle que soit sa qualité. Les points de vie de cette créature sont déterminés par des dés à dix faces (9d10).

Mais c'est en raison de ses pouvoirs magiques que le chevalier de la mort est particulièrement redoutable. Il est en permanence environné d'une aura de *terreur* dans un rayon de 1,50 m et peut jeter *détection de la magie, détection de l'invisibilité* et *mur de glace* à volonté. Il peut jeter *dissipation de la magie*, 2 fois par jour. Il peut utiliser, 1 fois par jour, un des trois *mots de pouvoir*, au choix (*étourdissant, aveuglant* ou *mortel*). Enfin, également 1 fois par jour, il peut tracer un *symbole de terreur* ou un *symbole de douleur* et jeter une *boule de feu* infligeant 10d6 points de dégâts. Tous ces sorts sont exécutés au 20ème niveau.

Un chevalier de la mort n'est pas affecté par le vade retro d'un prêtre, mais il peut être renvoyé par un sort de *parole divine*. Il peut contrôler les autres morts-vivants comme un prêtre maléfique de niveau 6. Il bénéficie de 75 % de résistance à la magie, et si le résultat obtenu au d100 est inférieur ou égal à 11, le sort est renvoyé en direction de celui qui l'a jeté (même si le même sort est par la suite jeté sur le chevalier de la mort, il faut rejouer le jet de résistance à la magie comme si de rien n'était).

Habitat/Société : les chevaliers de la mort sont d'anciens combattants des forces du bien que les dieux ont jugé coupables de crimes impardonnables tels que le meurtre ou la trahison (par exemple, le plus célèbre de tous les chevaliers de la mort, Lord Soth de Krynn, avait assassiné sa femme pour poursuivre la liaison qu'il avait avec une jeune elfe). La malédiction qui frappe ces créatures les oblige à rester dans leur ancien domaine, qui est généralement un château ou une forteresse. Ils sont également condamnés à se souvenir de leurs crimes en les chantant les nuits de pleine lune, et la glaciale mélopée qui plane alors sur la contrée environnante est l'un des sons les plus terribles qui soient. Il y a de fortes chances qu'un chevalier de la mort attaque quiconque pénètre sur ses terres ou ose l'interrompre alors qu'il chante.

Écologie : les chevaliers de la mort n'ont pas la moindre fonction physiologique. Il arrive parfois qu'ils soient accompagnés de combattants squelettes, de liches et d'autres morts-vivants qui leur servent d'assistants.

Chien

	Chien sauvage	Chien de guerre	Chien esquiveur	Chien infernal
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous	Plaines tempérées	Déserts chauds et souterrains
FRÉQUENCE :	Commun	Peu commun	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Meute	Solitaire	Meute	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Moyenne (8-10)	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	(C)	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Loyal bon	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	4-16	Variable	4-16	5-50
CLASSE D'ARMURE :	7	6	5	7
DÉPLACEMENT :	15	12	12	12
DÉS DE VIE :	1+1	2+2	4	2+1
TAC0 :	19	19	17	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4	2-8	1-6	1-10/1-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Attaque par-derrière dans 75 % des cas	Maladie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Téléportation	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	P (90 cm de long)	M (1,20 m à 1,80 m de long)	M (1,20 m de long)	M (1,80 m de long)
MORAL :	Agité (5-7)	Moyen (8-10)	Stable (11-12)	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35	65	270	120

Chien sauvage

Plus petits que les loups, les chiens sauvages ont une apparence variable d'une région à l'autre. La plupart ressemblent à des loups, mais certains ont l'air de croisements entre des chacals et des loups.

Combat : les chiens sauvages combattent en meute et de manière organisée. Ils préfèrent le gibier de petite taille et ne s'en prennent aux habitations humaines que lorsqu'ils ne trouvent vraiment rien à manger. Leur morsure délivre 1d4 points de dégâts.

Habitat/Société : on trouve ces animaux presque partout. Ils se déplacent en meutes, lesquelles sont dirigées par le plus fort des mâles. Les proies qu'ils se choisissent sont souvent très variées et peuvent parfois aller jusqu'à l'antilope ou au daim. Les chiots naissent au printemps. Il est possible de dresser un chien sauvage après l'avoir arraché à sa meute.

Écologie : les chiens sauvages sont des omnivores qui mangent des baies sauvages et des racines en plus des proies qu'ils chassent.

Chien de guerre

Ces animaux sont le plus souvent des chiens-loups ou des mastiffs de belle taille. Ils ont un odorat et une ouïe extrêmement développés, ce qui leur permet de détecter toute intrusion. La plupart de ces chiens ne sont pas fondamentalement méchants et n'attaquent pas sans raison.

La manière dont les chiens de guerre sont considérés varie au cas par cas. Certains sont des animaux de compagnie loyaux et bien traités, d'autres sont des chiens de garde ou de chasse, et d'autres enfin sont dressés pour la guerre.

Chien esquiveur

Les chiens esquiveurs sont de couleur brun-jaune. Plus massifs que les chiens sauvages, ils sont également plus musclés. Ils sont intelligents et font appel à une forme de téléportation limitée lorsqu'ils chassent.

Une attaque menée par des chiens esquiveurs est toujours bien organisée. Ces animaux disparaissent et réapparaissent çà et là, apparemment sans la moindre logique. En fait, ils se positionnent au mieux avant de donner l'assaut. Dans 75 % des cas, ils sont capables d'attaquer leur proie dans le dos. Un chien esquiveur se téléporte sur un résultat de 7 ou plus au d12. Pour déterminer où il apparaît, lancez un autre d12 : 1 = devant son adversaire, 2 = à gauche de son adversaire (côté du bouclier), 3 = à droite (côté de l'arme), 4-12 = dans le dos. Le chien se matérialise à courte distance de son ennemi (entre 30 cm et 1 m) et lui saute dessus sans attendre.

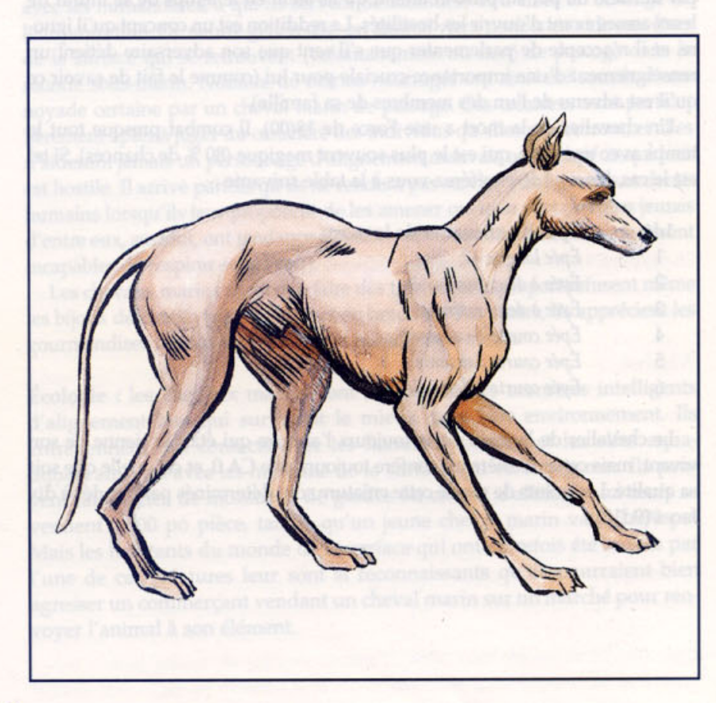
Cette faculté est innée et ne peut en aucun cas faire réapparaître le chien dans un objet solide. En cas de menace importante, la meute tout entière se téléporte pour ne plus revenir.

Les chiens esquiveurs sont intelligents et communiquent à l'aide d'un langage complexe fait d'aboiements, de jappements et de grognements. Ils vivent dans les plaines et évitent l'homme. Chacun de leurs repaires a 50 % de chances de contenir également 3-12 chiots (1-2 DV, dégâts 1d2 ou 1d3). Ces derniers peuvent être dressés et valent entre 1.000 et 2.000 po chacun.

Chien infernal

Les chiens infernaux sont des molosses à deux têtes que leur double aboiement permet de repérer de loin. Ils chassent au sein de meutes importantes.

Chaque tête fonctionne indépendamment et sa morsure délivre 1d10 points de dégâts. De plus, les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas contracter une terrible infection qui pourrit leur organisme de l'intérieur et les tue en 4-24 jours (4d6). Seul un sort de *guérison des maladies* peut alors les sauver. Lorsqu'un chien infernal obtient un résultat de 19 ou 20 à son jet d'attaque, il fait tomber son adversaire et ce dernier se bat à -4 pour toucher tant qu'il n'est pas parvenu à se remettre debout. Il y a 85 % de chances que les chiens infernaux se jettent sur des humains dès qu'ils les voient.



Chien de la lune

CLIMAT/TERRAIN :	Les Élysées et le Plan Primaire
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire ou petite meute (voir ci-dessous)
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	De supérieure à exceptionnelle (13-16)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1 ou 2-8 (voir ci-dessous)
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	30, 9 sous sa forme bipède
DÉS DE VIE :	9+3
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Hurlement
DÉFENSES SPÉCIALES :	Motif d'ombres hypnotiques, uniquement touché par les armes au moins +2
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	25 %
TAILLE :	M (90 cm au garrot)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	9.000

Les chiens de la lune, que l'on prend souvent pour de terribles monstres, sont en fait des champions de la cause de la loi natifs des Élysées. Lorsqu'ils viennent dans le Plan Primaire, c'est pour combattre le mal, quelle que soit la forme qu'il prenne.

Les chiens de la lune ressemblent à de gros chiens-loups. De forme étrange, leur tête semble vaguement humaine, ce qui leur donne un air très intelligent. Leurs pattes avant sont adaptables, ce qui leur permet de se déplacer à deux ou quatre pattes, comme ils le souhaitent. Leur fourrure est noire ou gris foncé et leurs yeux ambrés.

Les chiens de la lune parlent leur propre langage et peuvent également communiquer avec tous les canins et lupins. Une forme restreinte de télépathie leur permet aussi de parler le commun.

Combat : malheur à qui se retrouve un jour opposé à un chien de la lune. Ces créatures sont vaillantes au combat et ne montrent pas la moindre pitié envers des adversaires d'alignement mauvais. Leur puissante morsure inflige 3d4 points de dégâts.

Mais les chiens de la lune préfèrent attaquer à l'aide de leur hurlement, qui n'affecte que les créatures malfaisantes. Le hurlement de plus faible intensité oblige toute créature d'alignement mauvais se trouvant à moins de 25 m du chien de la lune à effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être affectée par un sort de *terreur* (jeté au 12ème niveau). Lorsque plusieurs chiens de la lune hurlent de concert, l'effet est cumulable. Quant à la plus forte intensité, elle inflige 1d4+4 points de dégâts à toute créature maléfique distante de moins de 12 m ; de plus, si cette créature est native d'un autre plan, le hurlement lui dispense une douleur telle qu'elle a 5 % de chances par chien de la lune hurlant de repartir aussitôt dans son plan d'origine. Un chien de la lune peut également, 1 fois par round, dissiper les illusions en *jappant* et dissiper le mal en *aboyant*.

Les pouvoirs qui suivent peuvent être utilisés (au 12ème niveau) par un chien de la lune, au rythme d'un par round :

- *changement d'apparence,* 3 fois par jour.
- *détection de la magie,* toujours active.
- *détection de l'invisibilité,* toujours active.
- *détection des collets et des fosses,* toujours active.
- *détection du mal,* toujours active.
- *guérison des blessures légères* (en léchant le malade), 1 fois par personne et par jour.
- *guérison des maladies* (en léchant le malade), 1 fois par personne et par jour.
- *image miroir,* 3 fois par jour.
- *invisibilité majeure,* à volonté.
- *lumière,* à volonté.
- *lumières dansantes,* à volonté.
- *mur de brouillard,* à volonté.



- *non-détection,* à volonté.
- *ombres,* 1 fois par jour.
- *ralentissement du poison* (en léchant la créature affectée), 1 fois par personne et par jour.
- *ténèbres sur 5 mètres,* à volonté.

Les chiens de la lune peuvent, quand ils le désirent, se rendre dans le Plan Astral ou le Plan Éthéré. Leur vue est exceptionnelle (double de la normale) et s'accompagne d'une infravision portant à 20 m. Lorsque l'on combine cela à un odorat et une ouïe très développés, on obtient toutes les facultés de détection indiquées ci-dessus, ainsi que la capacité à détecter les illusions. Quiconque reste avec un chien de la lune pendant au moins 1 heure cesse automatiquement d'être charmé ; au terme de ce délai, la présence de la créature a également l'effet d'un sort de *délivrance de la malédiction.*

Lorsqu'il dispose de suffisamment d'ombre, le chien de la lune peut se déplacer de telle manière qu'il tisse un *motif hypnotique* entièrement constitué d'ombre. Seules les créatures malfaisantes peuvent être affectées par cette faculté, les créatures d'alignement bon bénéficiant pour leur part de l'effet des sorts *protection contre le mal* et *apaisement.* Les chiens de la lune ne peuvent attaquer ni faire quoi que ce soit d'autre tandis qu'ils tissent ce motif, ce qui prend 1 round complet. Ce pouvoir a une portée de 15 m. Un chien de la lune peut également jeter *dissipation de la magie,* mais ce sort le renvoie automatiquement dans son plan d'origine.

Ces créatures ne peuvent être touchées que par des armes magiques dont le bonus est au moins égal à +2. Leurs sens extrêmement affûtés leur permettent de ne jamais être surprises, tandis que leurs adversaires voient leurs propres jets de surprise frappés d'un malus de -3. Les chiens de la lune sont immunisés contre les sorts de type *terreur.* Ils bénéficient d'un bonus de +2 à tous leurs jets de protection et les dégâts des sorts sont automatiquement réduits de moitié pour eux lorsque cela est applicable (ils ne subissent donc qu'un quart des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi, contre la moitié s'il est raté).

Habitat/Société : ces créatures sont natives des Élysées. Elles défendent la cause du bien et se rendent souvent dans les plans supérieurs et le Plan Primaire pour y défier les forces du mal.

Les chiens de la lune s'entendent bien avec les races d'alignement bon et neutre. Ils ne s'associent jamais longtemps avec une autre créature car leur incessante quête de l'ennemi les force à toujours poursuivre leur route.

Écologie : les chiens de la lune communiquent souvent télépathiquement avec les hommes pour déterminer qui sont les fauteurs de trouble de telle ou telle communauté.

Chimère

	Chimère	Gorgimère
CLIMAT/TERRAIN :	Tous (tempéré ou tropical)	Tous (tempéré ou tropical)
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou troupe	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	F	F
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1
CLASSE D'ARMURE :	6/5/2	5/2
DÉPLACEMENT :	9, vl 18 (E)	12, vl 15 (E)
DÉS DE VIE :	9	10
TAC0 :	11	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	6	5
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/1-4/1-4/ 2-8/3-12	1-3/1-3/2-8/ 2-12/3-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Souffle	Souffles
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (1,50 m au garrot)	G (1,50 m au garrot)
MORAL :	Élite (13-14)	Élite (13-13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	5.000	6.000

Personne ne sait comment la première chimère a vu le jour, et sans doute vaut-il mieux ne pas s'appesantir sur le sujet. La partie arrière de ce monstre est celle d'un gros bouc noir et sa partie avant celle d'un énorme lion. Son corps est affublé des deux ailes brun-noir semblables à celles d'un dragon.

La chimère a trois têtes différentes : celle d'un bouc, celle d'un lion et celle d'un dragon. La première est noire, ses yeux sont ambrés et ses cornes ocre. La deuxième est dotée d'une grande crinière brune et a les yeux verts. Quant à la troisième, elle a les yeux noirs et est couverte d'écailles orange.

La chimère baragouine plus qu'elle ne parle l'immonde langage des dragons rouges. Elle se fait toutefois une règle de n'essayer de communiquer qu'avec les créatures qui semblent plus puissantes qu'elle.

Combat : sa puissance et ses multiples têtes font de la chimère un terrible adversaire. Elle préfère surprendre ses proies en leur plongeant dessus depuis les hauteurs où elle évolue. Elle peut attaquer jusqu'à 6 fois par round, à l'aide de ses deux pattes avant (1d3/1d3), de ses deux cornes de bouc (1d4/1d4) et de ses deux gueules (2d4 pour la tête de lion, 3d4 pour la tête de dragon). Si elle le souhaite, sa tête de dragon peut cracher une langue de feu longue de 5 m au lieu de mordre. Cette attaque inflige 3d8 points de dégâts, mais un jet de sauvegarde réussi contre les souffles permet de réduire ce total de moitié. La chimère tente toujours de souffler si ses adversaires sont à portée. Lorsque plusieurs de ces monstres sont rencontrés, ils combattent de concert.

La classe d'armure de cette créature est définie de la façon suivante : dragon, CA 2 (flancs), lion, CA 5 (tête), bouc, CA 6 (queue).

Habitat/Société : la chimère est un hybride qui mêle les préférences des trois créatures qui la composent pour ce qui est de son habitat, de son mode de vie et de son écologie. La part de dragon qui est en elle fait qu'elle préfère vivre dans des cavernes. Le dragon et le lion qui la composent semblent en guerre permanente, car si certaines des chimères sont solitaires (comme les dragons), d'autres préfèrent vivre en troupes (comme les lions). Mais même pour celles qui cohabitent, les naissances sont rares.

Ce monstre est omnivore. Sa tête de bouc se nourrit de racines et de plantes dures à mastiquer, ce qui lui permet de trouver des aliments à son gré même dans une région désolée, tandis que les deux autres têtes doivent absolument manger de la viande. La chimère chasse tous les trois ou quatre jours en utilisant sa force et son intelligence limitée pour prendre l'avantage sur ses proies. Elle est dotée d'un appétit vorace et parcourt parfois une région pouvant faire jusqu'à 50 km².



De nature chaotique mauvaise, la chimère aime s'en prendre aux humains, elfes, nains et autres petites-gens. Elle se fait même une joie d'attaquer les autres monstres lorsqu'elle a faim. Quiconque pénètre sur son territoire est considéré comme une proie et traité en conséquence.

Elle ne peut s'empêcher de s'attaquer aux monstres ou personnages passant dans son domaine pour une autre raison : sa nature draconique est avide des richesses que de telles créatures pourraient transporter. Bien qu'elle n'en ait pas la moindre utilité, elle amasse, tel un dragon, le plus gros trésor possible. Ses richesses n'ont toutefois rien à voir avec celles de l'un de ces monstres et se constituent principalement de pièces de cuivre et d'argent, ainsi, éventuellement, que de quelques pierres précieuses ou objets magiques.

Écologie : la chimère est un omnivore. C'est aussi le principal prédateur de la région qu'elle occupe. Elle est capable de s'adapter à tout et, en période d'absence de gibier, peut subsister en devenant pour un temps végétarienne.

Gorgimère

La gorgimère possède le postérieur d'une gorgonne, la tête et les pattes avant d'un lion, et le corps et les ailes d'un dragon rouge. Tout comme la chimère, elle arbore la tête de chacune des trois créatures qui la constituent.

Ce monstre peut attaquer ses adversaires en les griffant (1d3/1d3), en les mordant (2d4 pour la gueule de lion, 3d4 pour la gueule de dragon) ou en leur donnant des coups de tête (2d6 pour la tête de gorgonne). Au lieu de délivrer leur attaque normale, les têtes de dragon et de gorgonne peuvent toute deux souffler. Le souffle de la première est semblable à l'attaque spéciale de la chimère (feu, 3d8 points de dégâts) tandis que celui de la gorgonne pétrifie tous ceux qu'il prend dans son aire d'effet. Cette attaque ne peut être utilisée que 2 fois par jour ; elle affecte une zone conique faisant 1 m de long et autant de large à son extrémité, contre 30 cm à sa base. La gorgimère utilise toujours un de ses souffles lorsque ses adversaires sont à portée. Un jet de sauvegarde réussi contre la pétrification permet d'échapper aux effets du souffle de la gorgonne.

Le regard de la tête de gorgonne porte dans le Plan Astral et dans le Plan Éthéré, et son souffle peut les atteindre tous deux.

Tout comme la chimère, la gorgimère parle une forme basique du langage des dragons rouges.

Cockatrice

	Cockatrice	Pyrosilic
CLIMAT/TERRAIN :	Tous (tempéré ou tropical)	Tous (tempéré ou tropical)
FRÉQUENCE :	Peu commun	Rare
ORGANISATION :	Volée	Volée
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Basse (5)
TRÉSOR :	D	D
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6	1-4
CLASSE D'ARMURE :	6	6
DÉPLACEMENT :	6, vl 18 (C)	6, vl 18 (C)
DÉS DE VIE :	5	6+2
TAC0 :	15	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3	1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Pétrification	Regard
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Immunisé contre le feu
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	P (90 cm de haut)	P (90 cm de haut)
MORAL :	Stable (11-12)	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650	1.400

La cockatrice est une créature particulièrement repoussante qui tient à la fois du lézard, du coq et de la chauve-souris.

Elle fait à peu près la taille d'une oie ou d'une belle dinde. Sa tête et son corps sont ceux d'un coq, mais elle est affublée d'ailes de chauve-souris et d'une longue queue de serpent parée de quelques plumes. Son plumage est brun-or, son bec jaune, sa queue verte et ses ailes grises. Sa crête, sa caroncule et ses yeux arborent tous le même rouge vif.

Les femelles, qui sont bien plus rares que les mâles, ont exactement la même apparence que ces derniers, si ce n'est qu'elles n'ont ni crête ni caroncule.

Combat : la cockatrice attaque avec la plus grande férocité tout ce qu'elle considère comme une menace, et les humains ne font pas exception à la règle. Au combat, elle essaye de s'approcher de ses adversaires pour toucher leur peau nue et ainsi les pétrifier. Lorsqu'elles sont en groupe, les cockatrices font de leur mieux pour décontenancer leurs ennemis, allant même dans certains cas jusqu'à se jeter sur leurs visages.

Si le contact parfois fatal d'un bec de cockatrice agit au travers du tissu ou du cuir, il reste toutefois sans effet contre une armure métallique. Cette créature peut également pétrifier des créatures se trouvant dans le Plan Éthéré. Elle est plus ou moins consciente des limites de son pouvoir et elle a appris à s'attaquer aux parties du corps de ses victimes qui sont les plus exposées. Si l'épiderme d'un aventurier est ainsi peu couvert, elle touche automatiquement sa peau à chaque attaque qui porte. Par contre, s'il est raisonnablement protégé, elle a moins de chances de pouvoir le pétrifier au moindre coup de bec (10 % x la CA totale du personnage).

Habitat/Société : la cockatrice est immunisée contre le toucher pétrifiant de ses congénères.

Son régime alimentaire est constitué d'insectes et de petits lézards. Lorsqu'elle chasse, elle n'utilise pas sa faculté de pétrifier ses victimes.

Elle se distingue des oiseaux et autres volailles par ses habitudes plutôt inhabituelles et son tempérament très agressif. Comme les femelles sont rares, ce sont elles qui dominent et elles ont bien souvent plus d'un compagnon. En fait, il n'est pas rare que les mâles fassent le beau ou se battent entre eux pour gagner le droit d'entrer dans le harem de telle ou telle femelle. Ces cellules familiales font souvent leur nid dans une caverne. De telles installations sont permanentes et les cockatrices cherchent sans relâche à les décorer en y ajoutant le plus de babioles possible (pièces et pierres précieuses).



Les femelles pondent chaque mois 1 ou 2 œufs brun-rouge et tachetés de rouille. Un œuf n'a que 25 % de chances d'éclore. Pour ceux qui sont fertiles, il faut attendre entre 11 et 19 jours avant de voir sortir le petit. Quand il atteint l'âge adulte, ce qui prend 6 mois, il est chassé du nid par ses parents. Les groupes importants sont le plus souvent des petits qui se sont temporairement regroupés pour augmenter leurs chances de survie.

Écologie : c'est dans les contrées sauvages que la cockatrice est le plus à son aise. Son pouvoir pétrifiant lui garantit l'immunité de la plupart des prédateurs et lui confère un sérieux avantage sur ses rivaux directs (les oiseaux) pour la quête de nourriture. Ces plumes sont très prisées de nombreux magiciens car elles sont nécessaires à la rédaction de nombreux parchemins magiques. Beaucoup de gens sont également prêts à acheter un œuf non éclos ou même une cockatrice vivante pour s'en faire un gardien ou un animal de compagnie pour le moins inhabituel.

Pyrosilic

Le pyrosilic, que l'on prend souvent pour une cockatrice, ne diffère de cette dernière que par l'unique plume rouge qui orne sa queue et la vague teinte rougeâtre de ses ailes. Mais si la cockatrice ne fait que suivre son instinct, le pyrosilic, lui, se fait une joie de semer le désordre. Quiconque croise son regard et rate son jet de sauvegarde contre la mort magique s'enflamme aussitôt et meurt dans d'atroces souffrances. En cas de jet de sauvegarde réussi, l'intense brûlure inflige tout de même 1d12+1 points de dégâts. Les créatures immunisées contre le feu ne sont pas affectées par cette attaque, et toute personne réussissant son jet de sauvegarde est immunisée à vie contre le regard de ce pyrosilic bien particulier.

Ce monstre peut générer, 1 fois par round, un véritable feu d'artifice à partir d'une flamme distante de moins de 10 m (voir le sort *pyrotechnie*).

Le pyrosilic est immunisé contre toutes les formes de feu, magique ou non.

Son ennemi mortel est le phénix, mais le pyrosilic a tendance à attaquer tout ce qui bouge.

Combattant squelette

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	A
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	6
DÉS DE VIE :	9+2 à 9+12
TAC0 :	11 (8)
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée (généralement 1-10)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	90 %
TAILLE :	M (1,80 m à 2,10 m de haut)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4.000



Les combattants squelettes sont d'anciens guerriers d'exception que de puissants magiciens ou des demi-dieux maléfiques ont piégé entre la vie et la mort en enfermant leur âme dans un serre-tête en or. Ces morts-vivants ne restent dans le Plan Primaire que pour une seule et unique raison, retrouver et récupérer le bandeau qui renferme leur âme.

Ce monstre a l'apparence d'un squelette jauni, craquelé et couvert de lambeaux de chair en décomposition. Ses yeux sont deux points de lumière rouge au fond d'orbites noires comme une nuit sans lune. Il est revêtu d'une armure noircie et d'habits en loques qui étaient siens de son vivant.

Combat : quiconque possède le serre-tête du combattant squelette peut le contrôler, à condition de ne pas s'éloigner à plus de 80 m de lui. L'individu qui détient l'objet est en mode de contrôle, soit actif, soit passif. En mode actif, il voit par les yeux du mort-vivant et peut mentalement lui intimer l'ordre de se battre, de chercher un trésor, etc. Mais dans le même temps, celui qui contrôle le combattant squelette est pour sa part incapable de jeter des sorts, de se déplacer ou de faire quoi que ce soit d'autre. En mode passif, le "maître" peut agir à sa guise, mais il ne voit plus par les yeux du monstre, qui reste inactif tant qu'il n'a pas reçu l'ordre de faire quoi que ce soit. Le possesseur du serre-tête peut passer à volonté du mode actif au mode passif.

Le bandeau doit toutefois être porté chaque fois que l'on désire diriger le combattant squelette. Dès que le maître de ce dernier retire le bijou, il perd aussitôt toute possibilité de contrôle (cela se produit également s'il vient à être séparé de sa créature par plus de 80 m). Tant que le maître conserve le serre-tête, il peut reprendre le contrôle dès qu'il le désire. Mais qu'il vienne à le perdre, accidentellement ou non, et le combattant squelette se dirige aussitôt dans sa direction. La vitesse de déplacement du monstre est doublée (VD 12) et il ne connaît pas le repos tant qu'il n'a pas détruit son maître (à moins que ce dernier ne parvienne à reprendre le contrôle en retrouvant le bandeau). Si jamais le combattant squelette parvient à s'emparer du bijou et à s'en ceindre le front, lui-même et l'objet se transforment instantanément en poussière pour ne plus jamais reparaître.

Lorsqu'un personnage découvre un tel serre-tête, il y a peu de chances qu'il sache qu'un combattant squelette le traque, à moins qu'il ne comprenne quelle est la signification d'un tel bijou. Pour prendre le contrôle du mort-vivant pour la toute première fois, il faut bien entendu mettre le bandeau, mais aussi voir le combattant squelette et tenter de lui imposer sa volonté. Le personnage effectue un test de Sagesse. S'il le rate, il peut recommencer dès le round suivant, mais le monstre se rue sur lui pour le tuer et s'emparer du serre-tête. Si le personnage est déconcentré avant d'avoir réussi à s'emparer de l'esprit du mort-vivant (par exemple, s'il est obligé de se défendre), il lui faut tout reprendre à zéro et se concentrer pendant 3 rounds complets pour réessayer. Une fois le contrôle établi, il ne peut plus être rompu que de la manière indiquée ci-dessus. Le bandeau ne fonctionne que si la tête est nue (il cesse, par exemple, de fonctionner si on le porte sous un casque, mais le combattant squelette sait toujours où il se trouve).

Ce mort-vivant combat généralement à l'aide d'une épée à deux mains, mais il peut également utiliser une autre arme. Il bénéficie d'un bonus de +3 pour toucher (il s'agit là d'une faculté innée, l'arme n'est pas magique en soi).

Lui-même ne peut être atteint que par les armes magiques et a 90 % de résistance à la magie en plus des immunités classiques contre le froid et les sorts de type *sommeil*, *charme* et *immobilisation*. Il est tellement effrayant que les créatures de moins de 5 DV s'enfuient terrorisées en le voyant si elles ratent un jet de sauvegarde contre les sorts. Il ne peut être repoussé par les prêtres ou les paladins.

Habitat/Société : les combattants squelettes continuent généralement d'exister à proximité de l'endroit où ils sont morts (ou de celui où ils ont été ensevelis). Leur trésor est le plus souvent conséquent car la plupart étaient autrefois aventuriers. Mais comme ils cherchent d'abord et avant tout à récupérer leur serre-tête, le fait de protéger leurs possessions n'est pas une priorité pour eux.

Écologie : ces morts-vivants sont utilisés par leurs maîtres en tant que gardiens, serviteurs ou même ouvriers. Comme ils sont trop obsédés par la récupération de leur bandeau pour qu'il soit possible de leur faire confiance, les créatures maléfiques et les autres morts-vivants s'associent rarement avec eux. Ils n'ont nul besoin de manger, de dormir ou d'accomplir quelque fonction corporelle que ce soit.

CLIMAT/TERRAIN :	Jungle tropicale ou subtropicale
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	B, I
ALIGNEMENT :	Loyal bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	6, vl 18 (A)
DÉS DE VIE :	9
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison, magie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Passage dans le Plan Éthéré
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (3,60 m de long)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	6.000

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
9	4/5/18	Toutes/toutes	= Int	1d100+110

Clairsentience : lecture des auras, vision globale, vision des sons ;
Psychométabolisme : forme ectoplasmique, métamorphisme, simulation chimique ;
Psychotransport : déplacement temporel, téléportation ;
Télépathie : ESP, invisibilité, lien spirituel.



Les couatl (invariable) sont de légendaires serpents à plumes. D'aucuns pensent que ce sont de lointains parents des dragons, encore que cela reste à prouver.

Si rare que beaucoup pensent qu'il ne s'agit que d'une entité mythique, le couatl est l'une des créatures les plus magnifiques qui soient. Il possède le corps d'un long serpent et des ailes parées de plumes de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Comme il a la faculté de se métamorphoser, il n'est pas rare qu'il prenne l'apparence d'une autre créature (nécessairement d'alignement bon).

Les couatl sont capables de communiquer télépathiquement avec la quasi-totalité des créatures qu'ils rencontrent. De plus, ils parlent le commun ainsi que la langue de presque tous les oiseaux et serpents.

Combat : il est rare qu'un couatl attaque sans avoir été provoqué, mais il agresse toujours les créatures malfaisantes qu'il prend la main dans le sac. Quand il le peut, il attaque depuis les airs.

Extrêmement intelligent, il préfère utiliser ses sorts de loin avant de se rapprocher de ses adversaires. Lorsque les couatl sont plusieurs, ils discutent stratégie avant de se rendre au combat. S'il le faut, ils n'hésitent pas à se transformer en une créature plus appropriée pour l'affrontement qui s'annonce.

Les couatl disposent de toute une série de facultés leur permettant de prendre l'avantage sur l'immense majorité de leurs adversaires potentiels. Non seulement ils sont capables de se transformer à volonté (voir le sort *métamorphose*), mais ils ont également accès à d'autres pouvoirs magiques : 45 % d'entre eux sont des magiciens de niveau 5 et 35 % des prêtres de niveau 7. Les 20 % restants sont à la fois prêtres et magiciens.

Comme si cela ne suffisait pas, les couatl peuvent se rendre à volonté dans le Plan Éthéré, en emportant avec eux jusqu'à 225 kg supplémentaires s'ils le désirent. Toujours à volonté, ils ont également accès aux pouvoirs suivants : *détection de la magie, détection du bien, détection du mal, ESP* et *invisibilité*. Les plus vieux, qui sont aussi les plus puissants, peuvent jeter *changement de plan* sur eux-mêmes et jusqu'à huit autres créatures. Cette faculté leur permet d'atteindre presque chaque fois le plan désiré (90 % de chances).

S'il est obligé de combattre au corps à corps, le couatl utilise sa morsure empoisonnée et sa queue capable d'enserrer ses adversaires. Ses crocs délivrent 1d3 points de dégâts et injectent un venin mortel ; ceux qui ratent un jet de sauvegarde contre le poison y succombent aussitôt. Enfin, si la queue du couatl parvient à atteindre un de ses ennemis, elle se resserre autour de lui et lui inflige 1d3 points de dégâts par round jusqu'à la mort de l'un des deux combattants.

Habitat/Société : le serpent à plumes est natif des jungles des pays tempérés, mais il est également possible de le croiser dans le Plan Éthéré. Son intelligence et sa bonté font qu'il est vénéré par les habitants des régions où il réside. Considéré comme divin, il joue dans de nombreuses légendes le rôle de bienfaiteur de la race humaine et de pourvoyeur de cadeaux précieux, tels que l'agriculture ou encore la médecine. Dans certaines régions, il y a même des temples consacrés aux couatl, et quiconque attaque une telle créature de quelque manière que ce soit est aussitôt considéré comme étant le pire des criminels.

Bien que de nature solitaire, les couatl s'imaginent comme faisant partie d'un clan unique et très disséminé. Leur race est dirigée par les plus sages d'entre eux, mais ils ne se rassemblent qu'en cas de grave péril.

La plupart des couatl vivent seuls dans une grotte ou un bâtiment abandonné au beau milieu d'une région déserte. Ils chassent les animaux de la jungle pour se nourrir, environ 1 fois toutes les 2 semaines. Nombre d'entre eux aiment voyager et il n'est pas rare qu'ils se lancent dans de longues expéditions d'exploration.

Il arrive parfois qu'un couple se forme pour la vie et s'installe dans un antre commun. Contrairement à la plupart des autres reptiles, le couatl ne pond pas d'œufs. Les naissances sont rares, environ 1 petit par siècle pour chaque couple. Les deux parents prennent part à son éducation et ils combattent jusqu'à la mort s'il vient à être menacé. Les jeunes couatl atteignent l'âge adulte au bout de 30 à 40 ans et, bien que certains d'entre eux restent parfois pendant 1 siècle auprès de leurs parents, ils finissent tous par s'en aller pour répondre à l'appel qui pousse cette race à toujours partir en quête de la sagesse ultime.

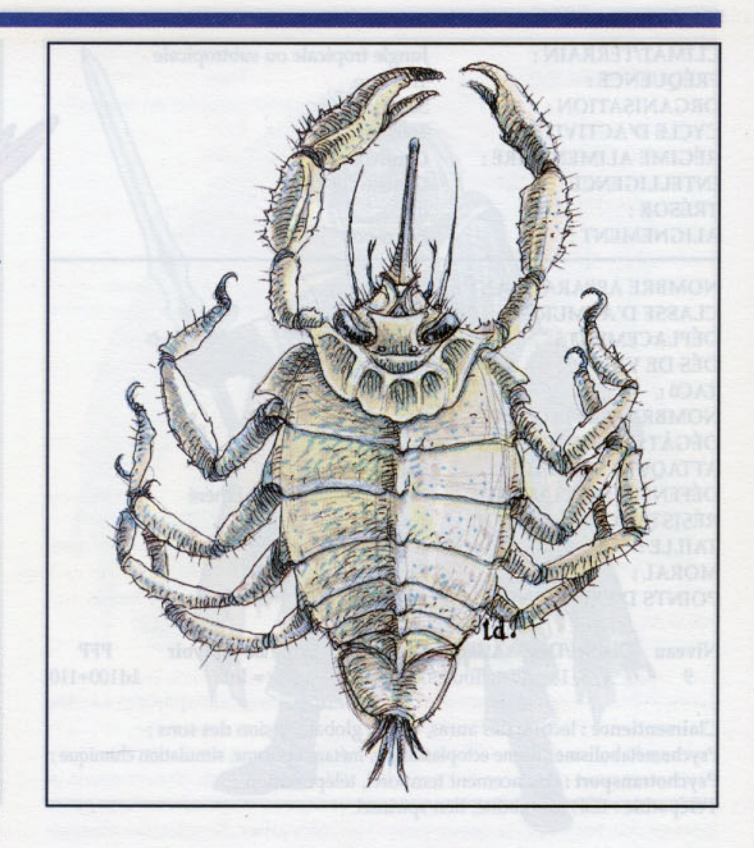
Extrêmement curieux sur le plan intellectuel, les couatl sont de véritables mines d'informations et ils se font un plaisir d'en apprendre toujours davantage. Lorsque l'un d'eux a connaissance d'une nouvelle chose fascinante, il part aussitôt en quête de ses congénères pour leur faire partager son émerveillement.

Il est parfois possible de persuader un couatl d'aider des aventuriers d'alignement bon ou de leur communiquer des conseils utiles. Mais s'ils pensent qu'on leur demande leur aide pour des raisons futiles, ils s'en vont sans un mot. Ils ne sont pas frivoles et n'accordent aucune importance aux richesses. L'aide prodiguée par une telle créature pourrait, par exemple, prendre la forme d'un objet magique tiré de son trésor.

Écologie : le couatl est généralement le roi de la jungle. Il n'a rien à craindre des autres monstres.

Crabe-pêcheur

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Groupe
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	Tous possibles
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	1
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17 ou 15 (voir ci-dessous)
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8/2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Câble adhésif
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (2,10 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175



Le crabe-pêcheur est un gros insectoïde qui s'est habitué à la vie des profondeurs. Il combine nombre de caractéristiques de l'araignée et du homard.

Sa carapace de chitine rigide est constituée de plaques disposées les unes sur les autres. Il a huit pattes, les six postérieures étant utilisées pour le déplacement le long des sols et des murs. Grâce à elles, il peut se mouvoir à la verticale sans le moindre problème. Ses deux pattes avant sont dotées de pinces puissantes qui lui servent à tuer et à démembrer ses proies. La caractéristique la plus surprenante de ce monstre est son long "nez", capable de tirer un filament adhésif particulièrement résistant. Il s'en sert pour s'accrocher aux murs ou sur les corniches.

Combat : cette créature a deux façons de chasser. Celle qu'elle préfère consiste à tendre de longs filaments à proximité de son antre. Ces derniers sont très résistants mais également très minces, ce qui les rend excessivement difficiles à repérer et à couper. Il n'y a que 20 % de chances de remarquer un tel câble à moins de 3 m, et aucune au-delà. Un sort de *détection des collets et des fosses* le repère à tous les coups. Le filament est recouvert d'une substance adhésive ne pouvant être dissoute que par un liquide très alcoolisé (comme le sang de la créature). Il ne peut être coupé que par des armes tranchantes dotées d'un bonus magique au moins égal à +1.

Le crabe-pêcheur se nourrit essentiellement de petites créatures volantes, comme les chauves-souris. Mais cet opportuniste ne manque pas une occasion de varier son régime alimentaire en croquant un aventurier imprudent ou encore un gobelin ou un orque (du moins, s'il pense que cela sera sans conséquence pour lui). Lorsque plusieurs crabes-pêcheurs résident dans le même repaire, il est plus que probable qu'ils agissent de concert pour attraper des proies plus importantes. Une fois la victime collée au filament, le monstre le tire à lui comme s'il ramenait un poisson ferré au bout de sa ligne.

Si une proie particulièrement tentante venait à échapper aux pièges du crabe-pêcheur, ce dernier peut l'attaquer d'une autre manière. Il passe 1 round à ramener son filament dans son nez puis le tire de nouveau, mais cette fois directement sur sa cible. Il effectue cette attaque comme un monstre à 6 DV, et il peut recommencer tant que la proie n'a pas quitté son territoire. Dès que sa cible est atteinte, il l'attire à lui comme précédemment (il peut soulever un poids maximum de 200 kg et le ramène à la vitesse de 5 m/round). Si la créature attrapée cherche à résister, le crabe-pêcheur a une Force équivalente à 18/00 lorsqu'il tire de la sorte.

Habitat/Société : les crabes-pêcheurs aiment tout particulièrement s'installer sur des corniches ou dans des grottes surplombant des voies très fréquentées, et cela ne les dérange pas de partager leur antre avec plusieurs de leurs congénères. Aucun repaire de crabes-pêcheurs ne contient néanmoins jamais plus de quatre de ces créatures. Leurs filaments sont tendus aux abords de leur antre, et ils tentent de tuer tout ce qu'ils attrapent, stockant le plus souvent de la nourriture en prévision d'éventuels temps de disette.

Leur territoire est toujours très petit, jamais plus de 100 m dans n'importe quelle direction à partir de l'antre. Ils s'attaquent à tout ce qui est de taille humaine ou inférieure, et les petites-gens sont un de leurs mets préférés. Un crabe-pêcheur solitaire ne s'en prendra jamais à un groupe bien armé juste pour manger. Mais ces monstres sont rusés, et ils peuvent tout de même tenter d'attaquer par surprise en tirant leurs filaments s'ils pensent pouvoir l'emporter. Lorsqu'il n'y a plus grand-chose à manger dans la région, le crabe-pêcheur va se chercher un autre territoire où le petit gibier est plus nombreux et moins prudent.

Comme tous les prédateurs, ce monstre n'a qu'une seule ambition, la survie, ce qui signifie qu'il ne doit jamais manquer de nourriture et qu'il lui faut se trouver un compagnon. Les femelles pondent à proximité de l'antre et protègent leurs œufs des prédateurs. Dès que les œufs éclosent, les petits s'égaillent dans tous les sens et vont aussitôt se chercher un repaire bien à eux.

Bien que les crabes-pêcheurs n'amassent jamais de trésors, leur antre est bien souvent jonché des richesses de leurs anciennes victimes.

Écologie : le crabe-pêcheur s'attaque principalement aux animaux volants de petite taille, ce qui est souvent synonyme de chauves-souris dans le monde souterrain. Il existe toutefois des prédateurs plus dangereux que lui dans son milieu, et il a appris la prudence au contact des autres monstres. Il est suffisamment intelligent pour savoir qu'il peut s'avérer dangereux de s'attaquer à des groupes importants et bien organisés, qui pourraient en avoir assez de ses déprédations et décider de l'éliminer une bonne fois pour toutes. Il choisit toujours la méthode la plus simple pour survivre, et il s'appuie sur sa ruse et sa furtivité pour prendre ses proies au piège sans se faire attraper.

Les filaments de cette créature sont très prisés par de nombreuses guildes, car ils peuvent former des cordes extrêmement fines et résistantes, presque invisibles. Ils sont enroulés sur des rouets et traités pour faire disparaître la colle. Les filaments résultants sont ensuite tissés pour donner des cordes, tandis que l'adhésif dilué est transformé en solution qui améliore grandement la traction et que l'on applique sur ses bottes et ses gants lorsque l'on désire escalader un mur.

Crapaud géant

	Crapaud géant	Crapaud de feu	Crapaud des glaces	Crapaud venimeux
CLIMAT/TERRAIN :	Non-arctique ou souterrain	Non-arctique ou souterrain	Arctique, subarctique ou souterrain	Non-arctique ou souterrain
FRÉQUENCE :	Commun	Rare	Rare	Peu commun
ORGANISATION :	Colonie	Colonie	Colonie	Colonie
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Diurne	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Faible (5-7)	Moyenne (8-10)	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun	C	Q (C)	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Chaotique neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-12	1-6	1-4	1-8
CLASSE D'ARMURE :	6	10	4	7
DÉPLACEMENT :	6, bond 6	6, bond 6	9, bond 9	6, bond 6
DÉS DE VIE :	2+4	4+1	5	2
TAC0 :	17	17	15	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8	Variable	3-12	2-5
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m de long)	P (1,20 m de long)	G (2,40 m de long)	M (1,50 m de long)
MORAL :	Agité (7)	Moyen (8-10)	Stable (11-12)	Agité (7)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	120	270	270	175

Les crapauds géants vivent sous presque toutes les latitudes. Si leurs parents communs se montrent très utiles, car ils empêchent la prolifération des insectes, les variétés géantes dévorent, quant à elles, toutes les créatures ayant l'air mangeable (ou du moins tentent-elles de le faire).

Leur aspect spécifique varie d'une espèce à l'autre, mais tous ne sont rien d'autre que d'énormes crapauds, comme leur nom l'indique. Leur couleur peut aller du brun pâle au roux et leur épiderme est toujours sec, rugueux et couvert de pustules.

Combat : chaque round, tous les crapauds géants peuvent effectuer des bonds, ce qui leur permet de passer par-dessus les obstacles dont la hauteur ne dépasse pas un tiers de la distance maximale qu'ils peuvent couvrir de cette manière. Ils sont capables d'attaquer en plein saut ou en retombant.

Lorsqu'ils chassent, ils restent totalement immobiles jusqu'à ce qu'une proie passe à proximité, ce qui leur permet de lui bondir dessus et de lui imposer un malus de -4 au jet de surprise.

Habitat/Société : les crapauds géants vivent souvent sous terre, car l'atmosphère y est humide et la nourriture ne manque pas. Ils préfèrent les zones tempérées et apprécient tout particulièrement la proximité de l'eau (où ils peuvent pondre), mais ils parviennent souvent à survivre dans des régions étonnamment sèches ou froides.

Ils sont bien souvent attirés par la civilisation et s'en prennent aux têtes de bétail (chèvres, poulets et même moutons). Il n'est pas rare que les villes aient des problèmes avec les crapauds d'égout, des horreurs qui se sont développées en se nourrissant de rats, d'animaux de compagnie et, parfois, d'agents de la voirie.

Écologie : les crapauds géants ne sont nullement intéressés par les trésors, mais quelques objets de valeur indigestes peuvent quelquefois être retrouvés dans leurs déjections. Leur peau peut donner une armure de cuir de bonne qualité, mais son odeur sera au moins aussi remarquable que son aspect bien spécifique.

Crapaud de feu

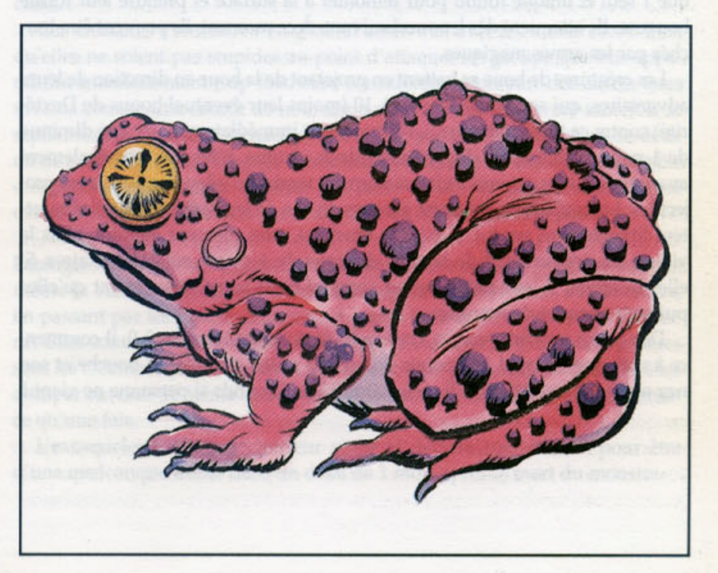
Ces gros crapauds rouges font 1,20 m de long et leurs pustules violettes sont particulièrement rugueuses. Ils détestent l'eau et vivent de préférence dans les endroits secs. Ils doivent leur nom au fait qu'ils sont capables de cracher de petites boules de feu. Ces projectiles constituent d'ailleurs la seule et unique attaque dont ils disposent. Ils ont une portée de 10 m et génèrent une explosion de 3 m de diamètre. Les dégâts infligés se montent à 2d8, un jet de sauvegarde contre les sorts permettant de les réduire de moitié. Ces créatures n'attaquent que lorsqu'elles se sentent menacées ou agressées, ou encore lorsque leur antre est en danger. Les attaques à base de feu les affectent assez faiblement (moins 1 point de dégâts par dé), ce qui n'est pas le cas de celles qui sont à base d'eau ou de froid (plus 1 point par dé). Un crapaud de feu se replie aussitôt si on lui jette de l'eau (ou n'importe quel autre liquide), mais il couvre sa retraite en crachant 2 boules de feu (dans le même round) contre celui qui l'a menacé de la sorte.

Crapaud des glaces

Ces monstres intelligents vivent dans les régions froides ou loin sous la surface du sol. En plus de leur terrible morsure, ils peuvent dégager un froid glacial dans un rayon de 3 m autour d'eux. Cette attaque, qu'ils peuvent délivrer tous les 2 rounds, leur permet d'infliger 3d6 points de dégâts aux créatures qui ne sont pas protégées contre le froid (un jet de sauvegarde réussi contre les sorts permet de réduire le total de moitié). Les crapauds des glaces parlent une langue extrêmement étrange. Ils collectionnent bijoux et pierres précieuses et ont un faible pour les diamants.

Crapaud venimeux

Cette créature, qui ressemble à s'y méprendre à un crapaud géant, sécrète un faible poison qui s'attaque aux globules rouges. Quiconque se fait mordre doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison à +2 sous peine de tomber dans le coma et de décéder 24 heures plus tard (à moins d'avoir reçu les soins appropriés).



Créature de boue

CLIMAT/TERRAIN :	Bassin
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Magie résiduelle
INTELLIGENCE :	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-12
CLASSE D'ARMURE :	10
DÉPLACEMENT :	3
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Spécial
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet de boue, suffocation
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (1,20 m de haut)
MORAL :	Spécial
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175



Les créatures de boue se forment au fond des bassins boueux dans lesquels se déversent les cours d'eau véhiculant une magie résiduelle (cette dernière peut très bien être très faible, comme dans le cas d'un ruisseau courant le long d'un mur enchanté). Ces entités surnaturelles sont d'ailleurs parfois appelées *magicains*. Elles n'ont pas la moindre intelligence et ne cherchent qu'une seule et unique chose : protéger leur bassin contre toute intrusion.

Pour ce faire, elles prennent la forme d'un humanoïde trapu, entièrement constitué de boue et haut de 1,20 m. Leur couleur peut aller du brun sale au noir de jais. Elles ont quatre gros doigts à chaque main, et leurs jambes sont en général invisibles sous la surface de la mare. Leurs yeux sont noirs et dénués d'émotions.

Elles ne parlent aucun langage et sont totalement incapables de communiquer avec les êtres intelligents.

Combat : tant que personne n'est venu les réveiller, les créatures de boue gisent au fond de leur bassin et se nourrissent passivement de la magie qui l'imprègne. Dans cet état, elles sont immunisées contre toutes les armes, même celles qui sont magiques. Les sorts capables de les affecter sont toujours efficaces contre elles, mais les éventuels dégâts sont harmonieusement répartis entre toutes les créatures de boues du bassin (on considère que toute la meute n'est qu'une seule et unique créature pour ce qui est de déterminer les effets, et on arrondit toujours les dégâts à l'entier inférieur). Lorsqu'un être pénètre dans le bassin, les monstres s'en aperçoivent immédiatement, et il ne leur faut que 1 seul et unique round pour remonter à la surface et prendre leur forme boueuse. Ils attaquent dès le round suivant. À ce moment, ils peuvent être touchés par les armes magiques.

Les créatures de boue se battent en projetant de la boue en direction de leurs adversaires, qui sont considérés CA 10 (moins leur éventuel bonus de Dextérité) contre ce type d'attaque. La boue durcit immédiatement, ce qui diminue de 1 point la vitesse de déplacement de la victime. Elles peuvent également avancer vers leur ennemi à vitesse normale tandis qu'elles envoient leurs projectiles. Lorsqu'elles se trouvent à moins de 3 m de leur adversaire, elles se jettent littéralement sur lui. Si elles le touchent, elles meurent aussitôt, mais la vitesse de déplacement de la cible diminue de 4 points supplémentaires. Si elles le ratent, il leur faut 1 round complet pour se reformer avant qu'elles puissent attaquer de nouveau.

Dès qu'un individu voit sa vitesse de déplacement tomber à 0, il commence à suffoquer et perd 1d8 points de vie par round tant que sa bouche et son nez n'ont pas été dégagés. Il meurt étouffé en 5 rounds si personne ne vient à son secours. La boue durcie peut être ôtée du nez et de la bouche d'un personnage en 1 round. Il faut ensuite 5 rounds complets pour lui permettre de récupérer 1 point de déplacement.

Si l'intrus quitte le bassin, les créatures de boue ne le poursuivent pas car elles n'ont aucune perception de ce qui se passe en dehors de leur mare. Elles se laissent donc couler jusqu'au fond et redeviennent passives jusqu'à la prochaine intrusion.

Elles sont affectées par tous les sorts qui infligent des dégâts (*blessures légères, projectile magique, boule de feu, colonne de feu*, etc.). *Dissipation de la magie* et *excavation* leur délivrent autant de dégâts qu'une *boule de feu* jetée au même niveau.

Transmutation de la boue en pierre tue toutes les créatures de boue prises dans l'aire d'effet (pas de jet de sauvegarde).

Ces monstres sont immunisés contre le poison (naturel ou magique) et les sorts qui affectent l'esprit (ceux de type *charme, sommeil* ou encore *immobilisation*).

Habitat/Société : les créatures de boue peuvent exister sous deux états distincts. Soit elles sont en repos, soit elles sont actives, ce qui signifie qu'elles cherchent à annihiler tous les intrus. Leur bassin peut varier en taille de 6 à 60 m de diamètre. Il n'est pas rare de trouver une telle mare à proximité d'une chute d'eau.

Écologie : les créatures de boue ne font nullement partie de l'écosystème naturel. Elles essayent de tuer tous les êtres qui entrent en contact avec elles et n'ont pas d'ennemi juré. Même si cela leur prend longtemps, elles finissent par digérer les chairs, les os et le bois, à la recherche de la moindre once de magie résiduelle pouvant éventuellement s'y trouver. Il est donc extrêmement rare qu'elles possèdent quelque trésor que ce soit, à moins qu'elle ne l'ait "acquis" moins de 1 mois auparavant. Personne ne sait à quoi pourrait servir la boue dont elles sont constituées, mais il serait surprenant que les magiciens ne soient pas intéressés par ses propriétés magiques.

Crochorreur

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	P
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-12
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	5
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	2+1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8 + 2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,70 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175



La crochorreur est un monstre bipède vivant dans les profondeurs de la terre. Elle ressemble à un croisement entre un vautour et un homme dont les mains auraient été remplacées par des crochets.

Ce monstre fait environ 2,70 m de haut et pèse près de 160 kg. Son exosquelette gris tacheté est extrêmement rigide et fait penser à la carapace d'un insecte. Ses deux pattes supérieures s'achèvent par un crochet long d'une trentaine de centimètres. Ses pattes antérieures sont, pour leur part, dotées de trois petits crochets chacune. Sa tête de vautour présente également le même genre de bec crochu que ce charognard. Elle a des yeux à facettes. D'aucuns pensent que c'est un lointain cousin du cafard ou du criquet souterrain.

L'odeur corporelle des crochorreurs fait penser à celle de la poussière, mais elle trop discrète pour qu'un humain ou un demi-humain puisse espérer la déceler. Ces monstres communiquent par le biais de claquements que leur exosquelette leur permet de produire au niveau de la gorge. Ce bruit étrange se réverbère de loin en loin dans les cavernes, ce qui leur permet d'évaluer à quelle distance se trouvent les obstacles (un peu à la manière du sonar des chauves-souris).

Combat : les crochorreurs bénéficient d'une ouïe très fine qui leur permet de n'être surprises que sur un 1 au d10. Elles connaissent parfaitement leur territoire et adorent tendre des embuscades aux voyageurs de passage. Elles attaquent à l'aide de leurs deux crochets. Si les deux attaques portent, leur bec touche automatiquement. Elles continuent alors d'infliger 2d6 points de dégâts par round à l'aide de leur bec jusqu'à ce qu'un de leurs crochets (au moins) ait été détaché.

Elles ont une vue extrêmement faible et la lumière normale les aveugle. Elles traquent leurs proies à l'ouïe. Comme leurs yeux ne leur servent quasiment pas, elles ne subissent pas le moindre malus à leurs jets de combat lorsqu'ils sont aveuglés ou lorsqu'il leur faut se battre dans le noir complet. Contre des adversaires silencieux, elles combattent à -4 (comme s'ils étaient aveugles).

Ces créatures sont particulièrement douées pour l'escalade et leurs crochets leur permettent de trouver de nombreuses prises. Elles peuvent se déplacer à vitesse normale sur une paroi verticale, à condition que cette dernière ne soit pas lisse. Néanmoins, en raison de leur poids trop important, elles sont incapables de se pendre au plafond à la manière des insectes.

Habitat/Société : bien évidemment, comme les crochorreurs ont des crochets en lieu et place des mains, il leur est impossible d'utiliser des armes ou des outils. Elles ne peuvent transporter que les objets qu'elles sont capables de prendre dans leur bec, ce qui restreint sévèrement leur capacité à amasser les trésors.

Un clan de crochorreurs réside souvent dans des cavernes ou dans un complexe souterrain. L'entrée du repaire est généralement située à flanc de paroi verticale ou en haut d'un mur fortement incliné. Chaque famille possède sa propre grotte qui donne dans la caverne centrale. Les œufs du clan sont entassés dans l'endroit le plus sûr (et le plus aisément défendable). Le groupe est dirigé par la femelle la plus âgée, qui ne prend jamais part aux affrontements. Le mâle le plus vieux, qui est bien souvent le compagnon de la cheftaine, est chargé de diriger la chasse et les combats. On le considère généralement comme un chef de guerre.

Il est rare que les membres d'un même clan se battent entre eux. Il arrive qu'ils se querellent ou qu'ils refusent de coopérer, mais les affrontements physiques sont quasiment inexistants. Lorsque deux clans s'affrontent, c'est qu'ils ont un grave différend à régler (par exemple, en ce qui concerne les frontières de leurs territoires respectifs). Il est excessivement rare qu'un clan de crochorreurs ait envie de s'emparer d'un territoire important ou d'asservir d'autres clans.

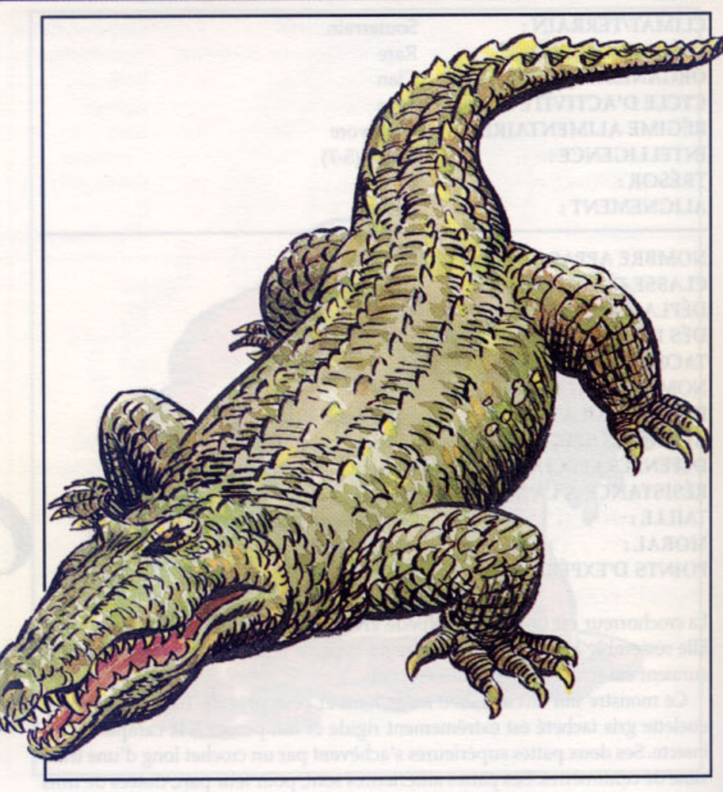
Ces créatures s'entendent en général assez mal avec les autres races. Bien qu'elles ne soient pas stupides au point d'attaquer un groupe qui leur apparaîtrait manifestement trop fort, elles considèrent la plupart des autres êtres vivants comme une source de nourriture potentielle. Elles savent toutefois se replier lorsqu'elles sont menacées. Elles n'ont pas la moindre notion de dette ou de gratitude, et leur langage extrêmement simpliste est d'ailleurs incapable d'exprimer ces concepts. Ce n'est pas parce qu'un personnage sauve la vie d'une crochorreur qu'il doit s'attendre à ce qu'elle lui rende la pareille.

Écologie : bien que les crochorreurs soient omnivores, elles préfèrent tout de même la viande. Elles peuvent tout manger, des champignons aux animaux, en passant par les plantes, mousses et autres formes de végétation souterraine. Elles sont extrêmement bien adaptées à la vie dans les profondeurs. Rares sont les créatures qui les chassent activement, mais celles qui parviennent à les attraper ont tout de même de bonnes chances d'essayer de les goûter, ne serait-ce qu'une fois.

L'exosquelette de la crochorreur sèche et devient trop cassant pour être d'une quelconque utilité dans un délai de 1 mois après la mort du monstre.

Crocodile

	Crocodile	Crocodile géant
CLIMAT/TERRAIN :	Tropical et subtropical / Marais et cours d'eau salée	
FRÉQUENCE :	Commun	De très rare à commun
ORGANISATION :	Aucune	Aucune
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	3-24	1 ou 2-12
CLASSE D'ARMURE :	5	4
DÉPLACEMENT :	6, ng 12	6, ng 12
DÉS DE VIE :	3	7
TAC0 :	17	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8/1-12	3-18/2-20
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m à 4,50 m de long)	E (6,30 m à 9 m de long)
MORAL :	Moyen (9)	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	65	1.400



Le crocodile est un dangereux reptile natif des régions tropicales ou subtropicales. Il passe le plus clair de son temps sous l'eau, dans les marécages, les rivières ou les lacs.

Il est l'un des prédateurs les plus hideux et les plus craints des tropiques. Son corps est long et ramassé, et sa taille peut aller de 30 cm à 4,50 m, mais certains sont plus grands encore. Leur longue mâchoire est pleine de petites dents coniques. Très puissante, elle est particulièrement adaptée pour entraîner les proies sous l'eau et les démembrer. Les quatre pattes courtaudes de l'animal sont, elles aussi, dotées d'une grande force physique et lui permettent de se déplacer rapidement, dans l'eau comme sur la terre ferme. Quant à sa longue queue, extrêmement puissante, elle lui sert parfois à déséquilibrer ses adversaires lorsqu'il combat hors de l'eau.

Le crocodile est recouvert d'une peau coriace et hérissée de pointes, qui se fond magnifiquement dans le paysage. Ses yeux et ses narines sont placés de manière à ce qu'il puisse respirer et observer tout en conservant la quasi-totalité de son corps sous l'eau, ce qui lui permet de repérer ses proies et de les attaquer par surprise. Il est passé maître dans l'art de rester immobile et de se laisser dériver au gré du courant, donnant ainsi l'illusion qu'il n'est rien de plus qu'un gros morceau de bois mort.

Combat : perpétuellement vorace, le crocodile attaque tout ce qui a l'air mangeable, humains y compris. Il préfère se tapir et attendre sa proie (lui imposant ainsi une pénalité de -2 au jet de surprise) et est extrêmement sensible à la moindre fluctuation de l'onde. Il n'est pas rare qu'un tel monstre se rapproche de la rive en silence et qu'il se saisisse d'un homme qu'il entraîne aussitôt sous la surface. Il attaque à l'aide de ses mâchoires, qui délivrent 2d4 points de dégâts, et à grands coups de queue infligeant chacun 1d12 points de dégâts. Les crocodiles se battent entre eux pour s'approprier leurs proies, et ils peuvent ainsi réduire en charpie un corps qu'ils se disputent. Il n'existe qu'une seule chose qui puisse les ralentir : le froid. Ils deviennent lents et lourd (VD diminuée de moitié) dès que la température tombe en dessous de 5° C.

Habitat/Société : il arrive parfois que les crocodiles se rassemblent en grand nombre, mais ils ne sont pas de nature sociable et ne coopèrent jamais lorsqu'ils chassent. Leur antre est exceptionnellement bien camouflé et ils y emmènent souvent leur prise pour la dévorer en paix. Quand un mets particulièrement goûteux se manifeste, un groupe de crocodiles entre en frénésie et tous tentent de se mêler au festin. Ils chassent presque tous les jours, et principalement dans l'eau. Ils mangent à peu près de tout : poisson, homme, petits mammifères, oiseaux aquatiques, voire un lion qui se mettrait imprudemment à leur portée. Il arrive qu'un crocodile affamé renverse les bateaux de passage pour voir ce qui en tombe.

Ces animaux s'accouplent 1 fois par an et la femelle pond une soixantaine d'œufs qu'elle enterre dans le sable. Contrairement à ce qui arrive avec la plupart des autres reptiles, elle les défend farouchement des autres prédateurs. Et quand le moment de l'éclosion approche, elle aide sa progéniture en déterrant les œufs. Mais après, les petits doivent se débrouiller tout seuls, et rares sont ceux qui parviennent à l'âge adulte.

Les crocodiles ne vivent pas que dans les marécages et les cours d'eau. Depuis quelques années, des rumeurs extrêmement inquiétantes avancent que certains se seraient installés dans les égouts des villes tropicales et qu'ils se nourriraient de déchets et de charogne.

Écologie : le crocodile est un terrible prédateur qui ne craint pas la concurrence, seul le dragon-tortue pouvant lui faire de l'ombre pour ce qui est des créatures aquatiques. Même sur les berges, il n'a pas de souci à avoir, car les autres prédateurs n'ont aucune envie de venir en découdre avec lui. Le seul adversaire dont il doive se méfier est l'homme, car ce dernier le chasse pour sa peau, qu'il transforme en splendide cuir brillant. Les crocodiles sont également traqués car ils représentent une menace pour les communautés installées au bord des cours d'eau.

Crocodile géant

Ces créatures sont nettement plus rares que leurs parents de taille normale. Ils font entre 6 et 9 m et continuent de grandir jusqu'au jour de leur mort. Ils vivent généralement en eau salée ou à l'époque préhistorique. Il arrive qu'ils s'en prennent aux requins, aux petits cétacés et aux embarcations de taille modeste, comme les bateaux de pêche. Lorsqu'ils attaquent un bateau, ils l'éperonnent dans l'espoir de le retourner, suite à quoi ils le broient entre leurs puissantes mâchoires. Il arrive parfois qu'ils dévorent tout le produit de la pêche et s'en aillent sans faire de mal aux marins.

	Crabe géant	Écrevisse géante
CLIMAT/TERRAIN :	Côte maritime	Tempéré / Cours d'eau douce
FRÉQUENCE :	Rare	Peu commun
ORGANISATION :	Aucune	Aucune
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-12	1-4
CLASSE D'ARMURE :	3	4
DÉPLACEMENT :	9	6, ng 12
DÉS DE VIE :	3	4+4
TAC0 :	17	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8/2-8	2-12/2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m à 4,50 m de long)	G (2,40 m et plus de long)
MORAL :	Élite (13)	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	65	175

Les crustacés géants sont des crabes et des écrevisses d'eau douce mutés. Les premiers habitent le long des côtes, tandis que les secondes résident dans les cours d'eau et étendues d'eau douce.

Crabe géant

Ces monstres ressemblent tout à fait à des crabes normaux, mais démesurément développés. On en trouve des rouges, des orange ou encore des gris. Leurs yeux pédonculés leur permettent de voir par-dessus les obstacles sans se découvrir complètement. Leur corps est recouvert d'une épaisse carapace de chitine. Ils sont immédiatement reconnaissables par leur mode de locomotion ; ils se déplacent en effet de côté.

Combat : perpétuellement affamé, le crabe géant aime se faufiler silencieusement derrière sa proie (-3 au jet de surprise de cette dernière) et la saisir dans ses pinces pour la démembrer à sa guise avant de la manger. Chacune de ses pinces délivre 2d4 points de dégâts. Dès qu'un crabe a attrapé quelque chose de mangeable, il le dévore aussitôt, à moins de se faire agresser. S'il pense que son repas est menacé, il tente de s'enfuir avec, par exemple en direction de son repaire.

Habitat/Société : le crabe géant vit sur la côte. Il fouille la plage en quête de nourriture et s'aventure parfois en mer pour y attraper poissons et autres créatures aquatiques. Étant capable de respirer à la fois sous l'eau et hors de l'eau, il est parfaitement adapté à ce type d'existence. Il se nourrit fréquemment de poissons géants et autres créatures mortes charriées sur la plage par le ressac. Il est aussi à l'aise dans l'eau qu'à l'air libre. Il arrive parfois qu'il passe la journée enterré sous le sable et qu'il n'en sorte qu'au crépuscule pour partir en quête de nourriture. À ce moment de la journée, mais aussi à l'aube, la plage est pleine de crabes de toutes les tailles. Les modèles géants peuvent tout aussi bien chasser de jour que de nuit.

Le crabe a une existence uniquement instinctive et n'est intéressé que par sa survie. L'automne est la saison des amours et les mâles essayent de s'accoupler avec autant de femelles qu'ils peuvent en trouver. Ces dernières ensevelissent leurs œufs dans le sable. Ils écloront au printemps suivant, mais rares sont les petits qui atteindront l'âge adulte. Le crabe est extrêmement adaptable pour ce qui est de sa nourriture ; il est toujours prêt à tester de nouveaux aliments.

Écologie : le crabe géant joue un rôle important dans l'écologie du bord de mer, car il fait disparaître les carcasses échouées qui, sans lui, pourriraient sur les plages. Il est chassé par les plus terribles des prédateurs (les humains et les demi-humains) qui apprécient sa chair et sa carapace, dont certains fabriquent des armures et des boucliers.



Écrevisse géante

L'écrevisse est ce que l'on pourrait appeler un homard d'eau douce. Elle possède, elle aussi, une carapace constituée de plaques multiples, un grand nombre de pattes, des yeux pédonculés et deux pinces coupantes. Elle est de couleur sable ou brun sale, selon le fond de la rivière dans laquelle elle réside. D'aucuns prétendent que, également comme le homard, elle ne cesse de grandir jusqu'à sa mort, et certains sages vont même jusqu'à affirmer que les écrevisses géantes ne sont en fait que des écrevisses normales, mais extrêmement vieilles.

Combat : tout comme le crabe, l'écrevisse préfère prendre ses proies par surprise (ces dernières subissent alors un malus de -2 à leur jet de surprise). Elle reste bien immobile au fond du cours d'eau puis jaillit soudainement pour se saisir de sa cible à l'aide de ses pinces. En temps normal, l'écrevisse géante ne constitue pas un danger pour les aventuriers, vu qu'elle réside dans les rivières particulièrement profondes et passe tout son temps au fond de ces cours d'eau. Elle ne risque donc d'attaquer les personnages que s'ils passent à sa portée. Chacune de ses pinces inflige 2d6 points de dégâts. Elle préfère ramener ses proies dans son repaire pour les dévorer sans être dérangée. Sa carapace extrêmement rigide lui confère une CA 4.

Habitat/Société : cette créature ne réside que dans des cours d'eau larges et profonds et ne se nourrit que d'animaux qui, tout comme elle, restent au fond. Sa grande taille fait qu'elle peut aisément s'attaquer aux esturgeons, carpes et autres anguilles. Vorace, elle passe le plus clair de son temps à chasser. Il est rare qu'elle croise la route d'aventuriers, mais elle est par contre en compétition directe avec les pêcheurs.

Écologie : la chair d'écrevisse géante est très appréciée des autres créatures, ce qui explique peut-être la rareté de ce monstre. Les nixies en sont particulièrement friands. Dragons-tortues, tortues géantes, merrows, loutres géantes, orphies géantes, brochets géants et géants des tempêtes ne sont que quelques-unes des créatures qui chassent l'écrevisse géante. Elle est bien loin d'être le prédateur dominant de la région qu'elle occupe et doit en permanence lutter pour survivre.

Cryptique

CLIMAT/TERRAIN :	Tous/Tombeau ou cimetière
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	Z
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	6
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Téléportation
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975

Les cryptiques sont d'étranges morts-vivants qui gardent parfois les tombes ou même certaines dépouilles. Il existe deux sortes de cryptiques : les "ancestrales" et celles qui ont été appelées. Les premières sont "naturelles", tandis que les secondes sont créées par un magicien ou un prêtre de niveau 14 ou plus.

Une cryptique a l'apparence d'un squelette animé, mais elle est toujours vêtue d'une ample robe brune ou noire. Au fond de ses orbites luisent deux points de lumière rouge si brillants qu'ils ont presque un effet hypnotique sur qui les aperçoit.

Combat : la cryptique n'existe que pour protéger la dépouille de ceux qui ont été ensevelis dans son antre. Elle n'agit qu'en défense de sa crypte et s'anime dès que des vandales ou des pillards s'y introduisent.

La principale défense dont la cryptique dispose est un pouvoir de *téléportation de masse* qu'elle peut jeter 1 fois (et une seule) sur un groupe entier d'aventuriers. Tous les personnages affectés doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts s'ils ne veulent pas se retrouver loin de la crypte. Lancez 1d100 et consultez la table qui suit pour chaque personnage ratant son jet de sauvegarde (vous pouvez également, si vous le souhaitez, décider vous-même de l'endroit où le PJ se matérialise) :

01-20	1d10 x 30 m au nord
21-40	1d10 x 30 m à l'est
41-60	1d10 x 30 m à l'ouest
61-80	1d10 x 30 m au sud
81-90	1 étage au-dessus (dans un donjon)
91-00	1 étage en dessous (dans un donjon)

Les créatures téléportées par la cryptique ne peuvent réapparaître au beau milieu d'un objet solide, mais elles n'arrivent pas non plus nécessairement au niveau du sol. Des cryptiques particulièrement sournoises téléportent ainsi les intrus à plusieurs dizaines de mètres dans les airs ou au-dessus d'un gouffre sans fond, pour que la chute les élimine.

Une fois qu'elle a fait appel à ce pouvoir, la cryptique se bat à l'aide de ses mains squelettiques, dont chaque coup délivre 1d8 points de dégâts.

Une Cryptique ne peut être touchée que par des armes magiques.

Comme tous les morts-vivants, cette créature est immunisée contre les sorts de type *charme, sommeil* ou *immobilisation*. Elle peut être affectée par l'eau bénite et les symboles sacrés, mais la magie qui la lie à sa crypte est si puissante que le vade retro des prêtres et des paladins est sans effet à son encontre.

Habitat/Société : les cryptiques ne font pas partie de l'ordre naturel des choses et ne possèdent donc ni culture ni société organisée. On peut les trouver partout où il y a des tombeaux ou des cryptes.



La variété de cryptiques la plus commune est celle qui est convoquée. En faisant appel à un sort de 7ème niveau (décrit ci-dessous), tout jeteur de sorts capable d'utiliser la nécromancie peut créer un de ces morts-vivants.

Les cryptiques ancestrales sont des esprits des morts revenus garder la dépouille de leurs descendants. Elles ne se forment que dans des cas très particuliers (déterminés par le MD).

Écologie : la cryptique ne s'intègre pas à l'écologie du monde dans lequel elle vit. Selon la rumeur, la moelle de ses os réduits en poudre permettrait de concocter une *potion de contrôle des morts-vivants.* De plus, quiconque utilise les ossements de cette créature pour façonner une *flûte de hantise* a 80 % de chances d'obtenir un instrument imposant une pénalité de -2 au jet de sauvegarde de ses adversaires (et aux effets doublés en cas de jet de sauvegarde raté).

Création de cryptique

7ème niveau ; sort de magicien ou de prêtre (nécromancie)

Portée : Contact	Temps d'incantation : 1 round
Composantes : V, S	Aire d'effet : 1 cadavre
Durée : Permanent	Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet à qui l'utilise d'animer un cadavre et de le transformer en cryptique. Il ne peut être jeté que dans la crypte ou à proximité de la tombe que le mort-vivant doit protéger. Lorsqu'il jette le sort, le mage (ou prêtre) doit toucher le crâne de la dépouille à animer. Une cryptique continue d'exister tant qu'elle n'a pas été détruite. Il ne peut y avoir plus d'un seul de ces morts-vivants par tombeau donné.

Un sort de *dissipation de la magie* réussi renvoie la cryptique à son état de squelette inanimé. C'est l'unique moyen magique permettant de parvenir à ce résultat, à l'exception d'un *souhait*.

La forme inversée de ce sort, *destruction de cryptique*, annihile totalement et irrémédiablement l'une de ces créatures si le jeteur de sorts parvient à la toucher. La cryptique a tout de même droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique pour éviter la destruction.

	Mâle	Femelle
CLIMAT/TERRAIN :	- Océan tropical, subtropical ou tempéré -	
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Tribu	Tribu
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	J, Q	J, Q
ALIGNEMENT :	Loyal neutre	Loyal neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	3-12	1-2
CLASSE D'ARMURE :	3	2
DÉPLACEMENT :	3, ng 9	3, ng 9
DÉS DE VIE :	4	6
TAC0 :	17	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	7 (+1)	7 (+1)
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2 (x7)/3-6 ou selon l'arme	1-3 (x7)/3-6 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Constriction	Constriction
DÉFENSES SPÉCIALES :	Camouflage	Camouflage
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de diamètre)	G (2,10 m de diamètre)
MORAL :	Stable (12)	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270	650

Les cypoulpes sont des pieuvres intelligentes capables de se servir d'armes et d'outils, mais aussi de se rendre sur la terre ferme.

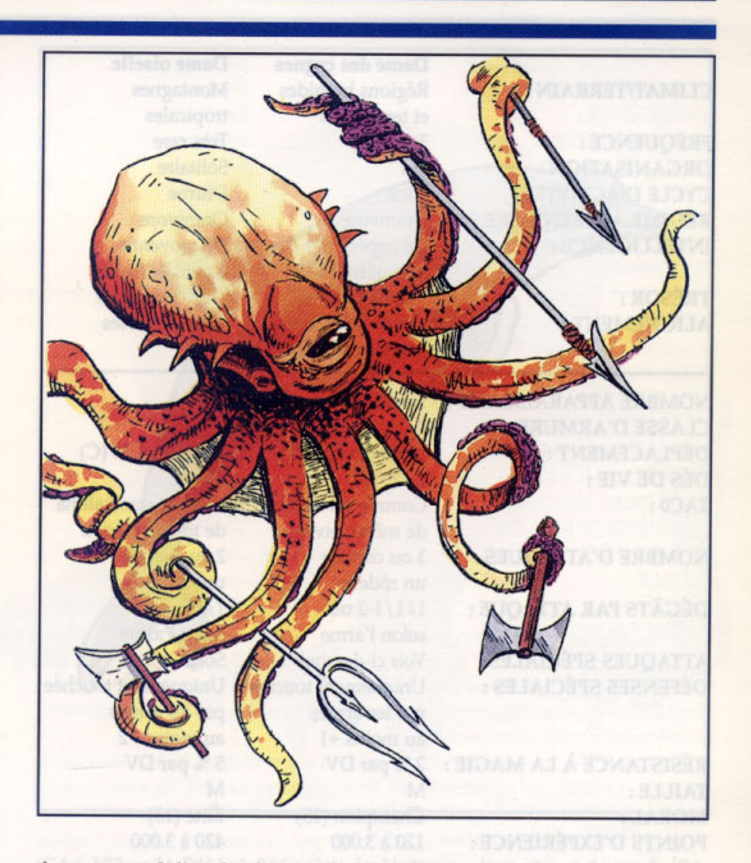
Ces monstres n'ont aucune ossature, et leur corps rebondi est protégé par une peau épaisse et caoutchouteuse. Ils sont dotés de 8 tentacules similaires à ceux des pieuvres, munis de nombreux muscles circulaires faisant office de ventouses. Un œil unique et doré s'ouvre au centre de leur front, et leurs mâchoires font penser à un bec de perroquet. Bien qu'ils soient capables de changer de couleur à volonté, les mâles sont normalement vert pâle et les femelles rouge-orangé. Les petits peuvent être noirs, bruns, blancs, bleus ou encore ambrés.

Le dialecte des cypoulpes est autant basé sur des mouvements de tentacules que sur les changements de pigmentation de leur épiderme. Quiconque a au moins 17 en Intelligence (ou maîtrise la compétence de lecture/écriture) bénéficie de 25 % de chances pour comprendre le langage de ces créatures.

Combat : bien qu'ils soient en général dociles, les cypoulpes attaquent toute créature pénétrant dans leur territoire. Ils ont un sens de l'honneur extrêmement développé et se vengent des affronts qu'on leur fait subir, tout comme ils s'allient aux êtres qui leur viennent en aide. Particulièrement rusés, ils sont capables de modifier leur coloration pour se fondre dans le paysage. L'utilisation de cette aptitude ne leur demande que 1 seul round. Elle les rend à 90 % indétectables et leur permet d'imposer un malus de -3 au jet de surprise de leurs ennemis.

La plupart des groupes de guerre sont exclusivement constitués de mâles. Les cypoulpes se battent en mordant leurs adversaires, mais ils sont également capables d'utiliser 7 de leurs tentacules dans un même round, le huitième devant être enroulé autour d'un objet ancré pour leur permettre de se maintenir en place. Ils combattent généralement à l'aide de 7 armes (épieux ou hachettes).

Tout comme les pieuvres géantes, ils sont capables d'enserrer leurs proies dans leurs tentacules. Toute créature faisant moins de 2,10 m de haut ou de long ne peut être saisie que par un seul de ces appendices à la fois. Les mâles ont 10 % de chances d'attraper les deux bras de leur victime, les femelles 15 %. Ce pourcentage reste le même pour ce qui est de ne saisir qu'un seul bras. Un individu est incapable de se défendre lorsque ses deux bras sont collés le long



de son corps. Si l'un des deux est libre, il se bat à -3 pour toucher. Enfin, si ses deux bras sont libres, il ne subit qu'un malus de -1 à ses jets d'attaque.

Les tentacules du cypoulpe ont 18/00 en Force. Il est possible de les empêcher de se refermer en étant au moins aussi fort (auquel cas ils ne délivrent pas le moindre point de dégâts mais ne se détachent pas pour autant), mais il faut les sectionner pour leur faire lâcher prise. Les mâles ont 4 points de vie par tentacule, les femelles 6. À moins qu'ils ne soient tranchés ou retenus, ces appendices se resserrent sur leurs victimes et leur infligent 1d4 points de dégâts par round pour les mâles, 2d4 pour les femelles.

Les petits cypoulpes sont incapables d'enserrer leurs adversaires dans leurs tentacules. Ils ont 1 DV (TAC0 20) et une CA 7. Leurs appendices infligent 0-1 point de dégâts par coup (1d2-1), leur bec 1d3. Sinon, ils sont semblables à leurs parents (en plus agités), ont une VD de 1 (ng 3) et rapportent 35 PX chacun.

Habitat/Société : une tribu de cypoulpes est constituée de 3-12 mâles, deux fois moins de petits et 1-2 femelles. Ce sont ces dernières qui prennent toutes les décisions, tandis que les mâles chassent et défendent la communauté. Ces créatures s'installent le long des côtes, dans des cavernes sous-marines situées en eau peu profonde. Il leur arrive de mener quelques incursions sur la terre ferme pour se pourvoir en nourriture, armes et autres objets magiques. Dans certaines régions, elles coopèrent avec les humains, aidant les pêcheurs et participant aux expéditions montées pour aller abattre les monstres marins des environs, mais ce cas de figure reste extrêmement rare.

Écologie : les cypoulpes mangent des huîtres, des crabes, des écrevisses et d'autres crustacés, dont ils brisent la coquille à l'aide de leurs puissantes mâchoires. Ils sont capables d'émettre de petits nuages d'encre bleu nuit, mais ces derniers ne sont pas assez larges pour les cacher de manière efficace. Les humains accordent toutefois une grande valeur à cette substance, qu'ils utilisent en calligraphie.

Dame des cygnes

	Dame des cygnes	Dame oiselle
CLIMAT/TERRAIN :	Régions humides et tempérées	Montagnes tropicales
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Vol	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	De supérieure à géniale (13-18)	De moyenne à géniale (8-18)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Même restrictions que les rôdeurs	Tous possibles
NOMBRE APPARAISSANT :	1 ou 2-5	1
CLASSE D'ARMURE :	7	7
DÉPLACEMENT :	15 ou 3, vl 19 (D)	12 ou 3, vl 36 (C)
DÉS DE VIE :	2-12	2-8
TAC0 :	Comme un rôdeur de même niveau	Comme une kahina de même niveau
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 ou comme un rôdeur	2 ou comme une kahina
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1/1/1-2 ou selon l'arme	1/1-3 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touchée par les armes au moins +1	Uniquement touchée par les armes au moins +2
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	2 % par DV	5 % par DV
TAILLE :	M	M
MORAL :	Champion (15)	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	120 à 3.000	420 à 3.000

Les dames des cygnes sont des humaines capables de se transformer en cygne. Sous leur forme humaine, il est impossible de les différencier d'une femme normale. La plupart du temps, elles portent une armure légère et ont le même équipement qu'un rôdeur, ainsi qu'une épée, une dague, un arc et des flèches. Ces objets ne changent pas de forme avec elles, aussi doivent-elles les cacher. On peut les reconnaître au vêtement ou bijou à base de plumes de cygne qu'elles arborent (il peut également s'agir d'un anneau au symbole bien spécifique). Cet objet s'intègre à leur plumage sous leur forme animale, à moins qu'elles ne le portent à la patte.

Combat : sous sa forme humaine, la dame des cygnes est l'équivalent d'une rôdeuse. Jetez 2d6 pour déterminer son niveau. Elle se bat avec les armes dont elle dispose.

Sous son aspect de cygne, elle ne peut être touchée que par les armes au moins +1. Elle attaque en sautant sur ses adversaires, en leur donnant des coups d'ailes et en les mordant.

Habitat/Société : les dames des cygnes font partie d'une famille de rôdeurs lycanthropes. Mais contrairement aux autres garous, elles acceptent volontairement l'objet (vêtement, bijou ou anneau) qui leur permettra de changer de forme (*détection de la magie* fonctionne sur cet objet). Sans lui, la dame des cygnes est obligée de conserver sa forme actuelle. Aucune autre créature ne peut s'en servir.

Elles gardent le plus grand secret sur leur communauté. Seules les humaines sont acceptées, mais on ignore quelles sont les autres qualités requises. D'aucuns pensent que les femmes ayant, sans le savoir, rendu service à une dame des cygnes peuvent ainsi se voir offrir de se joindre au groupe. Si une humaine PJ accepte, il y a 50 % de chances qu'elle prenne sa retraite pour se consacrer à plein temps à ses nouvelles responsabilités.

Ces créatures sont guidées par leur personnalité animale. Elles détestent les êtres féroces, bruyants, impétueux ou maléfiques. Elles s'entendent bien avec les créatures des bois (elfes, dryades, etc.). Elles évitent généralement les humanoïdes, et seuls les prêtres de la nature ont des contacts fréquents avec elles (ce sont bien souvent elles qui font le premier pas et proposent une alliance contre un ennemi commun).

Elles se bâtissent des logements communautaires au cœur de la forêt mais à proximité d'un plan d'eau. Ces édifices sont légèrement fortifiés et offrent le plus souvent deux issues de secours : un tunnel menant au lac et une trappe s'ouvrant dans le toit. Elles peuvent emprunter les deux sous forme de cygne. On reconnaît ces bâtiments à la quantité de gibier d'eau qui vit à proximité (ainsi,



éventuellement, qu'aux dépouilles de contrebandiers exhibées en guise d'exemple).

Écologie : les dames des cygnes sont les protectrices des bois et de la vie sauvage. Elles s'opposent activement à ceux qui détériorent l'environnement, et si elles protègent les cygnes, c'est plus par sympathie que parce qu'un quelconque lien de parenté les unit.

Dame oiselle

Parentes des dames des cygnes, les dames oiselles vivent dans les montagnes et les vallées du pays de Zakhara. Elles aussi ont besoin d'un objet pour changer de forme (un châle ou un voile en plumes). Elles peuvent se transformer en de nombreux oiseaux différents : faucon, hirondelle, perroquet et même aigle géant (au niveau 8).

Bien qu'elles ne forment pas de sororité, elles sont réunies par une foi commune. Toutes sont en effet des kahinas, prêtresses qui croient au caractère sacré de toute chose. Elles mènent une existence de professeurs itinérants et protègent la terre des êtres qui veulent lui faire du mal. C'est avec ceux qui la respectent qu'elles s'entendent le mieux (touaregs, pêcheurs, etc.). Elles prêchent leur foi dans leurs vallées tout en s'occupant de la faune et de la flore. Certaines tribus pensent que les dames oiselles sont des hamas, ou esprits des morts, revenus aider les vivants. Elles le nient pourtant farouchement et sont même prêtes à se blesser volontairement pour prouver qu'elles sont des êtres de chair et de sang.

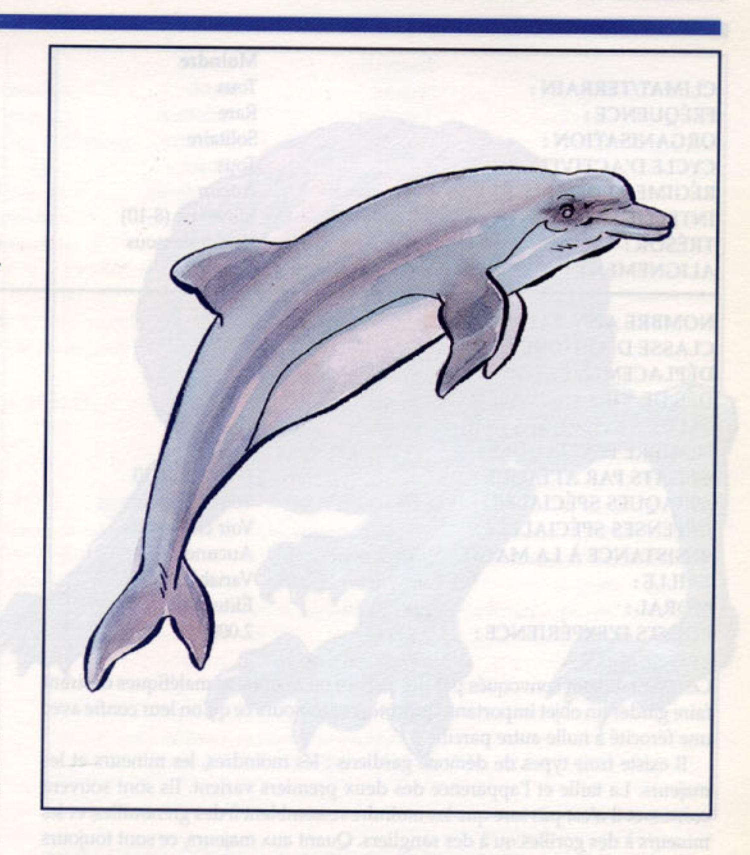
Leur nombre de dés de vie est le même que leur niveau de prêtresse (de 2 à 8). Elles ont accès aux sphères suivantes : (majeur) Animale, Climat, Divination, Élémentaire, Générale, Soins et Végétale ; (mineur) Création, Protection et Solaire. Elles sont armés d'épieux, de fléchettes et de frondes mais n'ont souvent ni armure (même magique) meilleure qu'un gambison, ni bouclier (sans quoi elles sont incapables de faire appel à leurs sorts). Elles ne peuvent pas repousser les morts-vivants.

Sous leur forme d'oiseau, elles se battent à l'aide de leurs pattes et de leur bec, mais la plupart ne combattent jamais sous cet aspect. Seul leur châle (ou voile) se transforme avec elles. Leurs autres objets doivent être cachés (ou gardés par des amis).

L'une d'elles est parfois obligée d'épouser un homme lui ayant volé son châle. Si elle parvient à récupérer l'objet, elle quitte son époux, tue ses fils et emmène ses filles pour en faire des dames oiselles. Si l'objet est détruit, la dame oiselle meurt aussitôt.

Les rumeurs font état d'une grande forteresse en bois, située au beau milieu des nuages qui surplombent les hautes collines. Ce Haut-Plumage est le lieu où les jeunes dames oiselles reçoivent l'enseignement des aarakocras, qui fera d'elles des kahinas à part entière.

CLIMAT/TERRAIN :	Eau salée
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Banc
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal bon
NOMBRE APPARAISSANT :	2-20
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	30
DÉS DE VIE :	2+2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Effectue ses jets de sauvegarde comme un guerrier de niveau 4
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m à 1,80 m de long)
MORAL :	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	120



Les dauphins sont des mammifères marins doués d'intelligence.

Même si tous les dauphins partagent certaines caractéristiques communes, leur espèce présente un nombre de formes et de tailles extrêmement varié. Leur corps long et dense est merveilleusement adapté à leur environnement, et peu de créatures marines nagent avec autant d'aisance qu'eux. Tous les dauphins ont trois nageoires (une dorsale et deux latérales), une queue puissante, une mâchoire pleine de petites dents acérées et un évent. Ils font entre 1,50 m et 1,80 m de long. Le dauphin gris est le plus commun ; il est reconnaissable à sa couleur et à son museau allongé. D'autres variétés sont de couleur bleue et grise. Ces animaux communiquent entre eux par ultrasons que l'oreille humaine ne parvient pas à capter.

Combat : les dauphins sont extrêmement pacifiques et ne combattent que s'ils sont menacés, l'exception étant les requins, qu'ils attaquent toujours sauf si ces derniers sont au moins 2 fois plus nombreux qu'eux. Que ce soit pour attaquer ou se défendre, les bancs de dauphins se battent toujours de manière très organisée, obéissant aux ordres donnés par leur chef. Ils sont particulièrement dangereux lorsqu'ils protègent leurs petits et il arrive parfois que certains se sacrifient pour permettre au reste du banc de s'enfuir.

Habitat/Société : les dauphins sont carnivores et ne mangent que du poisson. Bien qu'ils puissent rester sous l'eau pendant plusieurs minutes d'affilée, il leur faut remonter à la surface pour respirer. Contrairement à ce qui se passe pour la quasi-totalité des autres mammifères, la respiration est chez eux un processus conscient ; autrement dit, ils doivent sans cesse penser à respirer. Les nouveau-nés sont amenés jusqu'à la surface par leur mère et une "sage-femme" qui leurs apprennent à inspirer. De tempérament joueur et amical, le dauphin est d'alignement loyal bon et déteste les créatures malfaisantes. Il traverse souvent les océans en bancs pouvant réunir jusqu'à vingt individus qui se laissent guider par leur humeur du moment. Ils ne se battent jamais entre eux ou avec les autres espèces de dauphins. Tout le monde les connaît pour la joie de vivre qu'ils manifestent à tout instant. Lorsqu'ils nagent, ils ne peuvent généralement pas se retenir d'effectuer des cabrioles en sautant hors de l'eau. Ils jouent également avec tous les objets qu'ils trouvent et apprécient énormément les amusements en tout genre. Il arrive qu'ils suivent un navire et se donnent en spectacle à l'équipage et aux passagers.

Environ 10 % des dauphins vivent en communauté. Ces groupes sont défendus, en fonction du climat de la région où ils résident, par 2-5 espadons (CA 6, VD ng 24, DV 1+1, 2d6 points de dégâts par attaque) ou 1-3 narvals (CA 6, VD ng 21, DV 4+4, 2d12 points de dégâts par attaque). Lorsque l'on découvre une communauté de dauphins, il y a 75 % de chances pour que 1-4 autres communautés vivent dans un rayon de cinq milles nautiques (une petite dizaine de kilomètres). Ces groupes organisés ne tolèrent pas la présence de créatures maléfiques sur leur domaine et, si nécessaire, ils "engagent" les bancs de dauphins de passage pour qu'ils les aident à se débarrasser de ces intrus. Requins et orques sont totalement absents d'une région habitée par les dauphins.

Ces animaux sont très intelligents et s'intéressent de loin (et jamais méchamment) à ce que font les humains. Ils aident toujours les humains en détresse en les guidant vers la côte et en tenant les requins à distance. Il arrive que des dauphins solitaires s'attachent à certains humains et les accompagnent lors de leurs expéditions de pêche ; bien souvent, ils jouent également avec leurs compagnons. Les dauphins se sont maintes fois révélés utiles pour les hommes, en prévenant, par exemple, les marins de la proximité de créatures marines malfaisantes ou de vaisseaux pirates. On ne compte plus les navires qui ne sont parvenus à bon port que grâce à l'intervention de ces mammifères. Ils volent à la rescousse des hommes dont l'embarcation se fait attaquer par des hommes-poissons ou des sahuagins. Il arrive parfois que les dauphins s'attaquent aux communautés de sahuagins pour détruire leurs œufs, car ils considèrent ces monstres comme une menace permanente.

Écologie : le dauphin est à la fois proie et chasseur. Requins et autres créatures maléfiques de grande taille le traquent avec un égal bonheur mais, malgré ses nombreux ennemis, il est doté de nombreux avantages naturels qui lui permettent de faire mieux que survivre. Il est fort et rapide, et son intelligence autant que son style de vie organisé constituent d'excellentes défenses contre ses adversaires.

Démon gardien

	Moindre	Mineur	Majeur
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun	Aucun	Aucun
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Haute (11-12)	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre (mauvais)	Neutre (mauvais)
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1	1
CLASSE D'ARMURE :	3	1	-1
DÉPLACEMENT :	9	9	9, vl 9 (D)
DÉS DE VIE :	6	8	10
TAC0 :	15	13	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-10/1-10	1-6/1-12/1-12	1-10/1-12/1-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	25 %
TAILLE :	Variable	Variable	G (2,70 m de haut)
MORAL :	Élite (14)	Champion (16)	Fanatique (18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000	4.000	11.000

Ces démons sont convoqués par des prêtres ou magiciens maléfiques désirant faire garder un objet important. Ils protègent toujours ce qu'on leur confie avec une férocité à nulle autre pareille.

Il existe trois types de démons gardiens : les moindres, les mineurs et les majeurs. La taille et l'apparence des deux premiers varient. Ils sont souvent cornus, et il n'est pas rare que les moindre ressemblent à des grenouilles, et les mineurs à des gorilles ou à des sangliers. Quant aux majeurs, ce sont toujours d'énormes ours ailés, dotés de cornes de bélier et de serres d'aigle en guise de mains.

Ces monstres peuvent parler n'importe quelle langue.

Combat : le démon gardien peut cracher des flammes, 3 fois par jour, et ce souffle prend la forme d'un cône de 10 m de long sur 3 m de large à son extrémité. Les dégâts dépendent du type de démon concerné ; ils sont respectivement de 3d6, 5d6 et 7d6 pour un gardien moindre, mineur ou majeur. Dans tous les cas, un jet de sauvegarde réussi réduit le total de moitié. Ces monstres ne font jamais appel à leur souffle si les flammes risquent d'endommager l'objet qu'ils sont chargés de défendre.

Tous les démons gardiens sont immunisés contre les sorts de type *charme, sommeil, terreur, immobilisation* et *métamorphose*. De plus, les mineurs et les majeurs ne peuvent être touchés que par les armes au moins +2. Enfin, la plupart de ces créatures sont immunisées contre une forme d'attaque bien précise (par exemple, le feu, le froid, l'électricité ou encore les épées).

Habitat/Société : les démons gardiens ne peuvent s'éloigner de plus de 90 m de l'objet qu'ils sont chargés de défendre. Ils préfèrent toutefois ne pas s'en tenir trop près en cas de combat, ce qui leur permet de tirer le meilleur parti de leur souffle.

Écologie : il est extrêmement dangereux de convoquer un démon gardien. Le jeteur de sorts essayant de le faire a 10 % de chances de voir sa requête accordée par niveau au-delà du 7ème (90 % maximum). Par contre, si la tentative vient à échouer, il y a 30 % de chances (-2 % par niveau du jeteur de sorts au-dessus du 10ème) que le démon vienne quand même, mais uniquement pour tuer celui qui l'a appelé.

Démon gardien moindre

Ces créatures sont souvent convoquées pour garder des trésors valant moins de 25.000 pièces d'or. Elles ont 50 % de chances d'être immunisées contre un type d'attaque spécifique (voir combat).

Démon gardien mineur

Ceux-là défendent le plus souvent des trésors valant un minimum de 25.000 po. Ils ont 80 % de chances d'être immunisés contre un type d'attaque spécifique.

Démon gardien majeur

Ces démons ne sont convoqués que pour protéger des objets d'une valeur inouïe. Ils possèdent 25 % de résistance à la magie et sont toujours immunisés contre deux types d'attaque spécifiques. Ils peuvent également jeter *suggestion* (comme le sort du même nom), 1 fois par round, et ce, même au beau milieu d'un affrontement.



Dévoreur d'intellect

	Adulte	Larve
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain ou régions sombres	Régions sombres et humides
FRÉQUENCE :	Très rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Périodes d'obscurité
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Énergie mentale	Émotions
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)	Impossible à évaluer
TRÉSOR :	D	Qx1d20
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Neutre (mauvais)
NOMBRE APPARAISSANT :	1-2	1-3
CLASSE D'ARMURE :	4	5
DÉPLACEMENT :	15	9
Dés de vie :	6+6	3+3
TAC0 :	13	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	4	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4/1-4/1-4	2-5
ATTAQUES SPÉCIALES :	Facultés psioniques, traque	Facultés psioniques, poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes au moins +3, voir ci-dessous	Facultés psioniques
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	Mi (15 cm de long)	Mi (15 cm de long)
MORAL :	Fanatique (17-18)	Agité (5-7)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	6.000	650

Le terme "dévoreur d'intellect" ne s'applique à cette créature que lorsqu'elle a atteint l'âge adulte, la larve ayant pour nom "ustilagor". Tous deux ressemblent à un cerveau monté sur quatre pattes. Le corps du dévoreur d'intellect est protégé par une sorte de carapace craquante et ses pattes sont dotées de griffes et d'articulations multiples. L'ustilagor est, quant à lui, mou, humide et souvent recouvert de moisissure grise. Un tentacule long de 1 m pousse sur l'avant de son corps et ses pattes sont dégingandées et ont la texture du corail. Bien que tous deux fassent à peu près la même taille, le dévoreur d'intellect peut utiliser ses facultés psioniques pour se faire grandir.

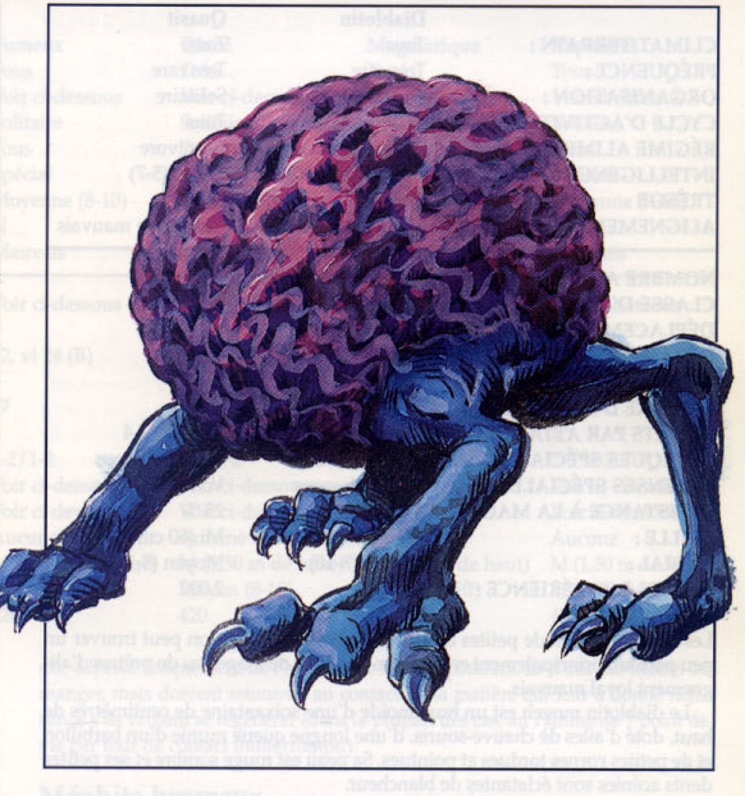
Combat : l'ustilagor se bat à l'aide de son tentacule, lequel secrète une substance alcaline qui délivre 1d4+1 points de dégâts lors du round de contact, et autant lors du round suivant (à moins que la victime ne réussisse un jet de sauvegarde contre le poison). L'ustilagor est extrêmement agile et capable d'effectuer des bonds ou des pointes de vitesse.

Il peut également attaquer à l'aide de ses facultés psioniques, mais il lui faut pour cela commencer par établir le contact avec l'esprit de sa proie. Il utilise aversion pour faire en sorte que sa cible soit révulsée par les moisissures ou un endroit bien spécifique, excitation du ça pour paralyser son adversaire ou encore projection empathique à distance pour rendre l'un de ses ennemis méfiants à l'égard de ses alliés.

Bien que psionique, l'ustilagor ne peut être attaqué mentalement (soit à l'aide d'un sort, soit par une faculté psionique) autrement qu'à l'aide d'un souffle psionique. C'est la moisissure grise dont il est recouvert qui bloque les attaques mentales. Cette matière fait également en sorte qu'il ne s'assèche pas, empêche les parasites cérébraux de l'attaquer et enfin l'immunise contre les fongus ainsi que contre les sorts ou pouvoirs capables de lire ou d'affecter une aura.

La forme adulte préfère également attaquer à l'aide de ses facultés psioniques, d'autant qu'il lui est possible de faire usage de ses pattes à trois griffes en sautant sur sa proie.

En plus de ses pouvoirs psioniques "normaux" (détaillés ci-dessous), le dévoreur d'intellect s'est tout particulièrement spécialisé dans l'utilisation de trois facultés bien spécifiques, qui sont constamment en action et ne lui coûtent pas le moindre PFP (elles peuvent toutefois le faire repérer par les créatures capables de détecter les émissions psioniques). Grâce à une forme un peu particulière d'assimilation d'énergie, il est immunisé contre le feu (magique ou non) et l'électricité ne lui inflige que 1 seul point de dégâts par dé. Un genre de dédoublement de la personnalité lui permet d'attaquer physiquement et psioniquement en même temps, et il dispose d'une détection de psionique permanente dans un rayon de 20 m.



Le dévoreur d'intellect est immunisé contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +3, et encore ces armes ne lui infligent-elles que 1 seul point de dégâts par coup. Un *sort de mort* n'a que 25 % de chances de l'affecter, mais *mot de pouvoir mortel* le tue à tous les coups. *Protection contre le mal* l'empêche d'approcher, et une vive lumière (qui n'a pas besoin d'être magique) le fait fuir.

Le dévoreur d'intellect traque les créatures psioniques. Lorsqu'il en tue une, il utilise parfois son pouvoir de réduction pour pénétrer dans le cadavre, où il dévore le cerveau et prend sa place. Il est capable de lire les souvenir du cerveau qu'il ingère, et peut par la suite animer le corps de l'intérieur et s'en servir pour aller se trouver d'autres proies.

Facultés psioniques :

	Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
Larve	2	2/1/5	EC/NS	10	150
Adulte	6	3/3/11	CE, EC/BP, FI, NS	= Int	200

Le dévoreur d'intellect possède toutes les facultés indiquées ci-dessous, tandis que l'ustilagor ne maîtrise que celles qui sont signalées par un astérisque.

• **Psychométabolisme - sciences :** forme ectoplasmique* ; **dévotions :** équilibre corporel*, extension, pouvoir caméléon, réduction.

• **Psychoportation - sciences :** projection astrale.

• **Télépathie ; sciences :** domination, lien spirituel ; **dévotions :** aversion*, cinglement de l'ego, contact*, ESP, excitation du ça*, projection empathique à distance*.

Habitat/Société : les dévoreurs d'intellect vivent sous terre, dans les régions désertes et peu accueillantes. Personne ne sait comment ils se reproduisent. Il est rare qu'ils protègent leurs petits, et ils vont même parfois jusqu'à les dévorer. Les ustilagors vivent en symbiose avec un étrange champignon qui se nourrit des émanations psychiques résiduelles des victimes du monstre. L'ustilagor devient adulte le jour où il parvient à dévorer le cerveau d'une créature psionique.

Écologie : les flagelleurs mentaux élèvent les dévoreurs d'intellect. Pour eux, les ustilagors constituent un mets de choix et les adultes font de bons chiens de garde. Sous ses deux formes, cette créature peut servir d'ingrédient pour la préparation de potions et la création d'objets ayant trait à l'ESP et au contrôle psychique.

Diablotin

	Diablotin	Quasit
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	O	Qx3
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	2	2
DÉPLACEMENT :	6, vl 18 (A)	15
DÉS DE VIE :	2+2	3
TAC0 :	19	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4	1-2/1-2/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	25 %	25 %
TAILLE :	Mi (60 cm de haut)	Mi (60 cm de haut)
MORAL :	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400	2.000



Les diablotins sont de petites créatures malfaisantes que l'on peut trouver un peu partout, principalement en tant que familiers de mages ou de prêtres d'alignement loyal mauvais.

Le diablotin moyen est un humanoïde d'une soixantaine de centimètres de haut, doté d'ailes de chauve-souris, d'une longue queue munie d'un barbillon et de petites cornes tordues et pointues. Sa peau est rouge sombre et ses petites dents acérées sont éclatantes de blancheur.

Il est capable de se transformer en deux animaux différents (grâce à l'équivalent d'un sort de *métamorphose*). La plupart du temps, il prend la forme d'une grosse araignée, d'un corbeau, d'un rat géant ou encore d'une chèvre. Dans ce cas, son apparence est en tout point semblable à celle de l'animal qu'il copie.

Combat : sous son apparence naturelle, le diablotin attaque à l'aide de sa queue barbelée. Cette dernière délivre 1d4 points de dégâts et injecte un venin si puissant que toute créature ratant son jet de sauvegarde contre le poison décède séance tenante. Lorsqu'il a pris l'apparence d'un animal, il attaque de la même manière que cet animal.

Le diablotin peut utiliser ses facultés magiques sous toutes ses formes. Il est capable d'utiliser *détection du bien, détection du mal* et *invisibilité* à volonté. Il peut également jeter *suggestion*, 1 fois par jour.

Ce monstre est immunisé contre le froid, le feu et l'électricité. Contre toutes les autres sortes d'attaques, il effectue ses jets de sauvegarde comme une créature à 7 dés de vie. Il ne peut être touché que par les armes magiques (ou en argent) et se régénère au rythme de 1 point de vie par round.

Habitat/Société : les diablotins sont des créatures diaboliques qui voient le jour dans les plus sombres des plans inférieurs. Leur but premier lorsqu'ils se retrouvent dans le Plan Primaire consiste à favoriser la cause du mal en assistant un prêtre ou un magicien de même alignement qu'eux. Lorsqu'un jeteur de sorts est jugé digne de recevoir la compagnie du diablotin, celui-ci vient le rejoindre en réponse au sort de *familier*.

Une fois qu'il a fait la connaissance de son nouveau "maître", le diablotin commence à le manipuler sans perdre de temps. Bien qu'il sache faire croire à l'humain (ou au demi-humain) que ce dernier le dirige à son gré, la relation qui se forme entre les deux ferait plutôt penser à un artisan (le diablotin) employant ses outils (l'humain).

Bien qu'il soit possible de détruire le corps du diablotin dans le Plan Primaire, ce monstre est extrêmement difficile à tuer. Lorsque sa forme physique est détruite, son esprit repart dans son plan natal où il retrouve une nouvelle apparence. Puis, après quelque temps, il revient dans le Plan Primaire pour poursuivre son œuvre.

Même s'il ne peut se permettre de désobéir aux ordres directs de son maître, le diablotin reste plus ou moins indépendant et ambitionne de devenir un jour plus puissant que "son" humain. Il récupère souvent les possessions matérielles des créatures qu'il tue et parvient parfois à chaparder un objet de valeur ou deux au cours de ses déplacements.

Le diablotin confère une partie de son pouvoir à son maître. Un lien télépathique les relie l'un à l'autre tant qu'ils restent distants de moins de 1,5 km, ce qui permet au jeteur de sorts de bénéficier des impressions sensorielles de son familier (ce qui inclut l'infravision). Le maître gagne également la résistance à la magie de son serviteur, égale à 25 %, et il est aussi capable de se régénérer au rythme de 1 point de vie par round. Enfin, tant que le diablotin reste dans la zone prescrite, le maître dispose de 1 niveau supplémentaire. Inversement, si le diablotin s'éloigne trop, le jeteur de sorts perd 1 niveau. Et si la créature vient à être tuée, son maître perd aussitôt 4 niveaux, qu'il pourra bien évidemment récupérer de la manière normale.

Écologie : les diablotins sont les messagers des puissantes créatures maléfiques qui contrôlent les plans intérieurs. Ils font souvent office d'émissaires, mais leur but premier reste la propagation du mal dans le Plan Primaire.

Quasit

Le quasit est l'équivalent du diablotin, si ce n'est que son alignement est chaotique mauvais. Le prêtre ou le magicien de cet alignement qu'il sert bénéficie des même avantages (et subit les mêmes inconvénients) que le maître du diablotin. Les quasits peuvent, eux aussi, prendre deux autres formes différentes. Ils choisissent le plus souvent d'apparaître comme une chauve-souris, un mille-pattes géant, une grenouille ou encore un loup. Ils peuvent utiliser leurs facultés magiques quelle que soit leur apparence.

Le quasit se bat à l'aide de ses pattes griffues (qui délivrent 1d2 points de dégâts chacune) et de sa gueule (1d4). Ses griffes injectent une toxine obligeant toute créature touchée à réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de perdre 1 point de Dextérité pendant 2-12 rounds. Plusieurs blessures peuvent faire perdre plusieurs points à un même individu.

Les quasits peuvent utiliser à volonté leurs facultés de *détection du bien, détection du mal* et *invisibilité*. Ils se régénèrent à la cadence de 1 point de vie par round et peuvent, 1 fois par jour, générer une aura de *terreur* de 10 m de diamètre. De plus, une 1 fois par semaine, il leur est possible d'entrer en *communion* avec les plans inférieurs, ce qui leur permet de poser jusqu'à 6 questions.

Un quasit ne peut être blessé que par les armes magiques (ou en fer froid). Il est immunisé contre le feu, le froid et l'électricité, effectue ses jets de sauvegarde comme un monstre doté de 7 dés de vie et bénéficie de 25 % de résistance à la magie.

	Brumeux	Flamboyant	Fumeux	Glacé	Magmatique	Vaporeux
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial	Spécial	Spécial	Spécial	Spécial	Spécial
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	N	Nx2	N	N	N	N
ALIGNEMENT :	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais	Mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
CLASSE D'ARMURE :	7	5	4	5	6	7
DÉPLACEMENT :	12, vl 24 (B)	12, vl 24 (B)	12, vl 24 (B)	12, vl 24 (B)	12, vl 24 (B)	12, vl 24 (B)
DÉS DE VIE :	3+2	3+1	3	3	3	3+3
TAC0 :	17	17	17	17	17	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	2	2	2	2	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1/1	2-4/2-4	1-2/1-2	1-2/1-2	1/1	2-5/2-5
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m de haut)	M (1,50 m de haut)	M (1,50 m de haut)	M (1,50 m de haut)	M (1,50 m de haut)	M (1,50 m de haut)
MORAL :	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420	420	420	420	420	420

Les méphites sont d'affreux petits messagers créés par les plus puissants monstres des plans inférieurs. Naturellement malfaisants et malicieux, ils ne viennent dans le Plan Primaire que pour se livrer à des actes répréhensibles. Il existe six types de méphites connus : brumeux, flamboyant, fumeux, glacé, magmatique et vaporeux. Tous sont nommés d'après la matière à partir de laquelle ils ont été créés (la brume, le feu, la fumée, la glace, la lave et la vapeur).

Les méphites sont des humanoïdes décharnés, hauts de 1,50 m et dotés de petites ailes. Leurs traits sont extrêmement exagérés : leur nez est long et crochu, leur menton proéminent, leurs oreilles sont pointues et leurs yeux globuleux. La matière qui leur a donné naissance s'échappe perpétuellement de leur épiderme, un peu comme s'ils suaient qui des flammes, qui de la vapeur, etc. Ils parlent un langage commun à toutes les espèces de méphites.

Combat : les méphites se battent à l'aide de leurs pattes griffues ou de leur souffle. Les dégâts qu'ils délivrent varient en fonction de l'espèce à laquelle ils appartiennent. Tous ont le pouvoir d'appeler leurs congénères à la rescousse par le biais d'un *portail*, mais les chances de succès varient, là encore, en fonction de l'espèce de chacun (voir ci-dessous pour de plus amples détails).

Habitat/Société : les méphites adorent tourmenter les créatures incapables de se défendre et se vanter de leurs derniers exploits en date. Ils portent des vêtements aux couleurs outrancières et à la coupe plus que farfelue. Ils aiment se choisir des noms pompeux et tellement longs qu'ils en deviennent quasiment impossibles à prononcer, comme Garbenaferthal-tueur-d'esprits-folets-le-plus-grand-de-tous-les-méphites-fumeux.

Mais s'ils sont extrêmement serviles et toujours prêts à se jeter à genoux devant leur maître. Ils révèlent leur véritable nature entre eux ou dès qu'ils sont en présence de l'une de leurs victimes. Ils deviennent alors extrêmement arrogants et se comportent comme s'ils avaient affaire à des êtres inférieurs. Les méphites d'une même famille sont unis par une camaraderie qui reste toutefois assez fragile. Les désaccords entre membres de races différentes sont généralement résolus par une partie de "tirez le demi-humain" (les méphites qui arrivent à en tirer la plus grande partie dans leur camp, délimité par une ligne, l'emportent).

Ces créatures reçoivent souvent pour mission d'aller délivrer des messages ou récupérer des objets dans les plans inférieurs, mais il arrive parfois (dans 5 % des cas) qu'ils soient envoyés dans le Plan Primaire. Dans ce cas, c'est souvent pour aller chercher un individu bien spécifique, livrer un objet magique très particulier ou encore semer la zizanie (pour que les habitants du Plan Primaire n'oublient pas que les plans inférieurs existent encore bel et bien).

Écologie : les méphites ne vivent pas vieux et leur existence est loin d'être rose. Les maîtres des plans inférieurs n'éprouvent aucune difficulté à les créer (et encore moins à les détruire), mais leur espérance de vie est impossible à quantifier car elle dépend uniquement de l'humeur de leurs supérieurs. Ils n'ont nul besoin de manger, mais doivent retourner au contact de la matière qui leur a donné naissance s'ils veulent se régénérer (dans la plupart des cas, au rythme de 1 point de vie par tour de contact ininterrompu).

Méphite brumeux

Les méphites brumeux se considèrent comme les meilleurs espions qui soient et n'hésitent pas à employer leurs talents pour surveiller leurs congénères. Ils ne perdent pas de temps pour rapporter aux autorités supérieures le moindre acte de clémence consenti par un autre méphite (ou toute autre traîtrise du même genre). Quand ils acceptent de discuter avec un de leurs semblables, c'est toujours pour une bonne raison. Ils ont la faculté d'y voir clairement dans le brouillard ou la brume. Leur épiderme est vert pâle. Ils ne combattent jamais, sauf lorsqu'ils se retrouvent dans l'incapacité de faire autrement. Leurs griffes peu rigides n'infligent que 1 seul et unique point de dégâts par coup. Ils sont capables de cracher, 1 fois tous les 2 rounds (et jusqu'à 3 fois par heure), une petite bulle de fumée verdâtre. Cette sphère grossit pour envelopper la cible choisie, à condition que cette dernière soit distante de moins de 3 m. La victime doit alors réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de perdre 1d4 points de vie et d'être aveuglée pendant 1-4 rounds. En plus de leur souffle, les méphites brumeux sont capables de générer un *mur de brouillard* par jour, comme un magicien de niveau 3. Ils peuvent également se transformer en gaz 1 fois par jour et font souvent appel à cette faculté pour espionner les autres créatures ou éviter le combat.

Un méphite brumeux peut essayer, 1 fois par heure, d'ouvrir un *portail* pour appeler 1-2 de ses congénères. Une telle tentative n'a que 20 % de chances d'aboutir et le (ou les) méphites appelés peuvent être, soit brumeux, soit glacés (une chance sur deux et, lorsque deux sont appelés, ils sont nécessairement du même type).

Méphite flamboyant

Ces méphites sont les plus malicieux de tous, et les tours qu'ils jouent à leurs victimes et à leurs congénères des autres familles sont souvent terribles (par exemple, ils adorent pousser un méphite magmatique dans l'eau et le regarder durcir).

Le simple fait de toucher l'un de ces monstres inflige 1 point de dégâts (pas de jet de sauvegarde). Leurs pattes griffues délivrent 1d3 points de dégâts par coup, qui viennent s'ajouter au 1 point causé par la chaleur intense qu'ils irradient (pas de jet de sauvegarde).

Les méphites flamboyants peuvent utiliser leur souffle 3 fois par jour. Cette attaque peut prendre deux formes sensiblement différentes. La première est un jet de feu long de 5 m et large de 30 cm. Il touche automatiquement la cible choisie par le monstre et lui inflige 1d8+1 points de dégâts (total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi). Mais le souffle peut également prendre la forme d'un éventail de feu frappant toute créature se trouvant à moins de

Diablotin, méphite

1,50 m du méphite et comprise dans un arc de 120° droit devant lui. Les dégâts subis se montent à 4 points de dégâts, sans jet de sauvegarde.

Les méphites flamboyants peuvent également jeter *métal brûlant* et *projectile magique* (deux projectiles), 1 fois par jour chacun. Ils peuvent, 1 fois par heure, essayer d'ouvrir un *portail* pour appeler un de leurs congénères. Une telle tentative n'a que 25 % de chances d'aboutir et le méphite appelé peut être, soit flamboyant, soit fumeux, soit magmatique, soit vaporeux (une chance sur quatre).

Méphite fumeux

Les méphites fumeux sont fainéants et grossiers. Ils passent le plus clair de leur temps à se reposer, invisibles, en fumant la pipe et en racontant des blagues vaseuses sur leurs créateurs. Bref, ils font tout leur possible pour éviter d'avoir à faire quoi que ce soit.

Leurs pattes griffues délivrent 1d2 points de dégâts à chaque coup. Leur souffle est une sphère de matière ressemblant à de la suie qu'ils peuvent cracher 1 fois tous les 2 rounds, sans aucune limite d'utilisation. Ce globe atteint automatiquement sa cible à condition que cette dernière se trouve à moins de 6 m du méphite. Il inflige 1d4 points de dégâts et aveugle la victime pendant 1-2 rounds (pas de jet de sauvegarde).

Les méphites fumeux peuvent jeter *invisibilité* et *lumières dansantes*, chacun 1 fois par jour. Ils peuvent essayer d'ouvrir, 1 fois par heure, un *portail* pour appeler 1-2 de leurs congénères. Une telle tentative n'a que 20 % de chances d'aboutir et le (ou les) méphites appelés peuvent être, soit flamboyants, soit fumeux, soit magmatiques, soit vaporeux (une chance sur quatre et, lorsque deux sont appelés, ils sont nécessairement du même type).

Lorsque l'un de ces monstres meurt, il se retrouve environné d'une flamme très brève qui inflige 1 point de dégâts à toutes les créatures distantes de moins de 3 m (pas de jet de sauvegarde).

Méphite glacé

Les méphites glacés ont les traits anguleux et une peau bleutée et translucide. Ils vivent dans les plus froids des plans inférieurs et on ne les rencontre jamais en compagnie des méphites flamboyants, fumeux, magmatiques ou vaporeux. Ils sont hautains et cruels. Aucun autre de leur congénère ne leur arrive à la cheville pour ce qui est de l'art de la torture ou de la destruction.

Les méphites glacés se battent à l'aide de leurs pattes griffues, qui délivrent chacune 1d2 points de dégâts, qui viennent s'ajouter au 1 point supplémentaire dû au froid intense qu'ils irradient (pas de jet de sauvegarde). Les points de vie perdus de cette manière ne le sont toutefois pas de manière permanente. La victime les récupère au bout de 3 ou 4 tours (à moins qu'elle n'ait, bien sûr, déjà été soignée dans l'intervalle).

Ces créatures peuvent cracher, 3 fois par jour, une volée de cristaux de glace tranchants. Cette attaque touche automatiquement une victime (et une seule) distante de moins de 5 m du monstre et lui inflige 1d6 points de dégâts (total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles).

Un méphite glacé peut essayer, 1 fois par heure, d'ouvrir un *portail* pour appeler 1 de ses congénères. Une telle tentative n'a que 25 % de chances d'aboutir et le méphite appelé peut être soit brumeux, soit glacé (une chance sur deux).

Méphite magmatique

Les méphites magmatiques sont les moins intelligents de tous. Ils mettent souvent du temps à comprendre ce qu'on leur dit et sont les souffre-douleur des méphites flamboyants. Ils génèrent une chaleur telle qu'elle peut être ressentie à 10 m de distance. Leurs griffes sont petites et molles, ce qui explique qu'elles n'infligent que 1 seul point de dégâts par coup, mais viennent s'y ajouter 1d8 points dus à l'intense chaleur qu'ils irradient. Le simple contact d'un méphite magmatique fait automatiquement fondre la plupart des matières (à moins qu'elles ne s'enflamment). La vitesse de destruction varie ; il lui faut ainsi près de 25 mn pour percer une plaque en bois épaisse d'un petit centimètre, tandis qu'une armure de plates aura totalement fondu en 3 rounds.

Le souffle de ce méphite prend la forme d'une bulle de lave qu'il peut cracher 1 fois tous les 3 rounds. Cette attaque touche automatiquement la cible choisie si elle se trouve à moins de 3 m du monstre et lui inflige 1d6 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde). Il peut utiliser cette attaque un maximum de 8 fois, après quoi il doit "recharger ses batteries" en allant s'immerger pendant au moins 1 heure dans une coulée de lave. Tant qu'il est au contact du magma, ce monstre se régénère au rythme de 2 points de vie par round, mais il lui est impossible de continuer à se régénérer dès qu'il franchit la barre fatidique des 0 point de vie. Il



est capable de se transformer en une flaque de lave large de 1 m et profonde de 15 cm, mais cela ne lui permet en rien de recharger son souffle. On peut continuer à le blesser normalement lorsqu'il se trouve sous cette forme.

Un méphite magmatique peut essayer, 1 fois par heure, d'ouvrir un *portail* pour appeler 1-2 de ses congénères. Une telle tentative n'a que 25 % de chances d'aboutir et le (ou les) méphites appelés peuvent être, soit flamboyants, soit fumeux, soit magmatiques, soit vaporeux (une chance sur quatre et, lorsque deux sont appelés, ils sont nécessairement du même type).

Méphite vaporeux

Les méphites vaporeux se considèrent comme les seigneurs et maîtres de l'espèce. Il n'est pas rare qu'ils donnent des ordres aux autres méphites plus faibles qu'eux. De la vapeur sifflante s'échappe en permanence de leur épiderme, et ils laissent une traînée d'eau derrière eux partout où ils vont.

Leurs griffes rigides infligent 1d4 points de dégâts par coup, qui viennent s'ajouter au 1 point dû l'intense chaleur qu'ils irradient (pas de jet de sauvegarde). De plus, leur victime a 50 % de chances d'être étourdie pendant 1 round (ces effets sont cumulables, tant et si bien que l'on peut être étourdi pendant 2 rounds si l'on est touché à deux reprises).

Les méphites vaporeux peuvent cracher un jet d'eau bouillante à raison d'un tous les deux rounds, sans la moindre limite d'utilisation. Cette attaque atteint automatiquement sa cible à condition que cette dernière se trouve à moins de 6 m du monstre. Elle délivre 1d3 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde) et, là encore, la victime a 50 % de chances d'être étourdie pendant 1 round.

Un méphite vaporeux peut faire apparaître, 1 fois par jour, un mini-orage d'eau brûlante dans une zone de 6 m de côté. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet subissent 2d6 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde). Enfin, ce monstre est également capable de jeter *contamination de l'eau* (la forme inversée de *purification de l'eau*) 1 fois par jour.

Un méphite vaporeux peut essayer d'ouvrir, 1 fois par heure, un *portail* pour appeler 1-2 de ses congénères. Une telle tentative n'a que 30 % de chances d'aboutir et le (ou les) méphites appelés peuvent être, soit flamboyants, soit fumeux, soit magmatiques, soit vaporeux (une chance sur quatre et, lorsque deux sont appelés, ils sont nécessairement du même type).

Contrairement aux autres méphites, qui ne combattent que lorsqu'ils n'ont vraiment pas le choix, ceux-là laissent trop souvent leur ego prendre le contrôle de leurs actes. Ils sont même capables d'attaquer par surprise un groupe bien armé, en ouvrant les hostilités à l'aide de leur mini-orage et en le faisant suivre de leur souffle, qu'ils utilisent à l'encontre du prêtre ou du mage le plus proche.

Dinosaure

	Ankylosaure	Déinonychus	Diplodocus	Élasmosaure	Lambéosaure	Ptéranodon	Stégosaure	Tricératops	Tyrannosaure
CLIMAT/TERRAIN :	Tous (terrestre)	Tous (terrestre)	Marécage	Océan	Tous (terrestre)	Tous	Tous (terrestre)	Tous (terrestre)	Tous (terrestre)
FRÉQUENCE :	Peu commun	Rare	Commun	Peu commun	Commun	Commun	Commun	Commun	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire	Meute	Famille	Solitaire	Troupeau	Vol	Troupeau	Troupeau	Solitaire
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore	Carnivore	Herbivore	Carnivore	Herbivore	Carnivore	Herbivore	Herbivore	Carnivore
NOMBRE APPARAISSANT :	2-5	1-6	1-6	1-2	2-16	3-18	2-8	2-8	1-2
CLASSE D'ARMURE :	0	4	6	7	6	7	5	2/6	5
DÉPLACEMENT :	6	21	6	3, ng 15	12	3, vl 15	6	9	15
DÉS DE VIE :	9	4+1	24	15	12	3+3	18	16	18
TAC0 :	11	17	5	5	9	17	5	5	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	3	1	1	1	1	1	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-18	1-3/1-3/2-8	3-18	4-24	2-12	2-8	5-20	1-8/1-12/1-12	1-6/1-6/5-40
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Bonds, pattes arrière	Voir ci-dessous	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Piétinement	Voir ci-dessous
TAILLE :	E (4,50 m de long)	G (3,60 m de long)	T (24 m de long)	T (15 m de long)	E (6 m de long)	G (6 m d'envergure)	E (7,50 m de long)	G (7,20 m de long ou plus)	T (15 m de long)
MORAL :	Élite (13)	Stable (11)	Stable (12)	Stable (12)	Stable (11)	Moyen (9)	Élite (13)	Élite (13)	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400	270	16.000	6.000	2.000	175	9.000	8.000	12.000

Les dinosaures existent dans d'autres plans ou même sur des continents disparus. La fréquence est indiquée pour les endroits où il est normalement possible d'en trouver ; partout ailleurs, ils sont au minimum rares. Tous les dinosaures ci-dessus possèdent également les caractéristiques suivantes :

CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune

Les dinosaures (ou "terribles lézards") sont des reptiles issus de créatures baptisées thécodontes. Ils peuvent appartenir à deux familles distinctes : les saurischiens ("hanches de lézard") et les ornithischiens ("hanches d'oiseaux"), la distinction se faisant au niveau de la forme de leur pelvis. C'est le premier groupe qui comprend les thérapodes carnivores (représentés ici par le tyrannosaure) et les sauropodes herbivores (diplodocus), ainsi que les ornithomimosaures et leurs parents dromæsaures (deinonychus).

Nombre d'ornithischiens sont dotés de cornes ou d'une carapace, voire des deux. Ils comprennent les cératosiens, que représente le tricératops, les ornithopodes, comme l'hadrosaure (lambéosaure), mais également l'ankylosaure et le stégosaure.

Les dinosaures sont de taille et de forme très diverses, mais ceux qui sont décrits dans ces pages sont tous de taille respectable. Les plus gros sont de couleur terne, tandis que les autres arborent des tons plus variés. La plupart des dinosaures ont une peau granuleuse. Certaines de ces espèces de reptiles ont la peau couverte de fourrure, d'autres de plumes.

Combat : certains dinosaures ont le sang chaud (endothermes), d'autres le sang froid (exothermes). Ils régulent intérieurement leur température corporelle, mais ont également besoin de chaleur externe. Bien qu'ils soient parfois un peu lymphatiques par temps froid, ils ne sont pas aussi lents que les reptiles classiques.

La plupart de ces monstres sont dotés d'un cerveau minuscule pour leur taille, mais certains prédateurs sont extrêmement rusés. Ils doivent dévorer de très grandes quantités de nourriture pour subsister. Conséquence directe de ce fait, les sauropodes mangent presque constamment et les carnivores sont toujours en chasse (ils mangent également de la charogne).

Les carnivores sont voraces et féroces, mais certains herbivores sont eux aussi très agressifs. Ce n'est pas parce qu'ils ne mangent pas de viande qu'ils sont incapables de tuer d'autres animaux.

Habitat/Société : les dinosaures peuvent vivre presque partout, à l'exception du désert, de la haute montagne et des étendues gelées. Ils ne possèdent pas de société et leur vie familiale est quasi-inexistante. La plupart des espèces abandonnent leurs œufs avant même qu'ils aient éclos.

Écologie : les sages ne comprennent pas pourquoi les dinosaures ont disparu sur certaines planètes, d'autant que ces monstres continuent d'exister sur les "continents perdus" de divers mondes où leur espèce est censée être éteinte depuis des millénaires. Il se peut qu'il y ait des lieux où ils ont continué d'évoluer pour atteindre des formes différentes, et peut-être sont-ce les ancêtres des hommes-lézards d'aujourd'hui.

Ankylosaure

Ce tatou géant pèse dans les 4 à 5 tonnes. La majeure partie de sa masse est constituée de sa carapace naturelle, des pointes qui ornent ses flancs et de sa grande queue noueuse, qu'il utilise pour délivrer de violents coups lorsqu'il est menacé.

Le paléocinthe est un cousin de l'ankylosaure. Sa peau est encore plus résistante (CA -3) et sa queue est hérissée de pointes.

Déinonychus

Ce carnivore extrêmement rapide utilise sa vitesse, ses longs bras, ses crocs acérés et ses puissantes pattes arrière de manière dévastatrice. Il chasse en bondissant sur sa proie et en lui sautant dessus de manière à pouvoir la lacérer de ses pattes arrière, en même temps qu'il la mord et la griffe de ses pattes avant. Ce bond est considéré comme une charge, ce qui fait que le monstre bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque. Les pattes arrière sont regroupées en une seule attaque et délivrent un total de 2d6 points de dégâts. Lorsqu'il s'en prend à une créature plus grosse que lui, le déinonychus a tendance à s'accrocher à elle à l'aide de ses pattes avant pour continuer à la mordre et à la griffer de ses pattes arrière. Cet animal est plutôt intelligent pour un dinosaure et ses tactiques de meute sont redoutables.

Bien que long de 3,60 m, il ne fait qu'environ 1,80 m de haut. Sa queue horizontale ne touche pas le sol ; elle est maintenue en l'air par une structure osseuse très spécifique permettant aux 150 kg de ce monstre de reposer uniquement sur ses pattes arrière.

Le déinonychus est un dromæsaure, c'est-à-dire un parent des ornithomimosaures. Le compsognathus, ce chasseur nocturne à forme de poulet, et le struthiomimus, qui ressemble à une autruche, sont ses lointains cousins, mais aucun des deux n'est aussi dangereux que lui.

Diplodocus

Ce sauropode se nourrit principalement de plantes aquatiques, ce qui explique qu'il est souvent trouvé à proximité d'un lac ou dans des marais. De même que les espèces qui lui sont proches, il peut également vivre dans des champs de fougère et des bois assez peu denses. Bien qu'il ignore généralement les créatures de petite taille, il peut les écraser par inadvertance si elles se trouvent sur sa route, ou même le faire sciemment si elles le menacent. Une telle attaque inflige 3d10 points de dégâts. Le diplodocus peut également donner de grands coups de queue délivrant chacun 2d8 points de dégâts.

Parmi les espèces apparentées, on trouve le monstrueux brachiosaure, qui pèse dans les 90 tonnes et mesure environ 25 m. Lui inflige 8d10 points de dégâts à ses ennemis lorsqu'il les écrase.

Dinosaure

Élasmosaure
L'élasmosaure ressemble à un serpent au corps particulièrement épais et doté de nageoires. Extrêmement agressif, il attaque tout ce qui bouge. Son cou constitue la moitié de sa longueur totale. Il est vif et puissant, et sa grande manœuvrabilité lui permet de prendre des virages très serrés pour fondre sur ses proies. Lorsqu'il chasse, il garde la tête hors de l'eau et plonge très rapidement dès qu'il a remarqué sa cible.

Les cousins de cette créature incluent de nombreuses sortes de plésiosaures et de pliosaures. Les femelles pondent leurs œufs dans des trous qu'elles creusent dans les plages sablonneuses.

Lambéosaure
Ce dinosaure très fréquent a une tête de canard avec sa gueule plate et les crêtes qui ornent le sommet de son crâne. Ce pacifique hadrosaure herbivore préfère s'enfuir quand on l'attaque et ne peut se défendre qu'en délivrant des coups de queue. Il dispose de sens très affûtés qui lui permettent de repérer les prédateurs.

La plupart des carnivores sont ses ennemis. Ses parents comprennent tous les autres dinosaures "à tête de canard" ainsi que l'iguanodon. Ce dernier est doté de pattes couvertes de pointes, infligeant 1d3 points de dégâts chacune ; il peut s'en servir en plus de sa queue.

Ptéranodon
Bien que ce reptile volant s'en prenne principalement aux poissons, il attaque toute créature qu'il juge vulnérable. Il n'a pas de dents mais transperce ses victimes à coups de bec lorsqu'elles sont trop grosses pour qu'il puisse les avaler d'un seul coup. Son bec fait en moyenne 1,20 m de long.

Malgré l'immense envergure de cette créature, ses ailes sont extrêmement légères et son corps velu est à peine plus gros que celui d'un humain. Le ptéranodon ne pèse pas plus de 25 kg, mais il est capable de soulever une proie 4 fois plus lourde.

Il existe des variantes de toutes les tailles. Les cousins les plus rapprochés ont une large crête sur la tête ; elle leur permet d'équilibrer le poids de leur bec en vol.

Stégosaure
Le stégosaure, ou "lézard à plaques", est un autre ornithiscien. Ce gros herbivore particulièrement stupide est également agressif lorsqu'il se sent menacé. Il peut vivre à peu près partout, mais on le trouve principalement dans la jungle ou dans les plaines.

Un stégosaure fait environ 2,40 m de haut au milieu de son dos. Sa colonne vertébrale courbe est hérissée d'une double rangée de plaques en forme de feuilles qui l'aident à absorber et à dissiper la chaleur ambiante. Sa queue est dotée d'au moins quatre pointes osseuses d'un bon mètre de long. Un centre nerveux de taille surprenante relaie les messages que le cerveau envoie en direction de la queue et des pattes arrière. Le stégosaure montre toujours son postérieur à l'ennemi en baissant la tête. Il réagit de cette manière chaque fois qu'il se sent menacé.

Parmi les parents de cette créature, on recense le dacentrus, qui a des pointes en lieu et place des plaques le long de la colonne vertébrale, mais aussi le kentrosaure, qui est à mi-chemin entre les deux précédents : plaques osseuses sur la partie avant du corps, pointes à l'arrière. Tous deux ont également une queue garnie de pointes.

Tricératops
Cet herbivore affublé d'un bec est le plus gros des cératopsiens, ou dinosaures cornus, et de loin le plus agressif. Il vit dans les plaines. Une sorte de crinière osseuse protège sa tête longue de 1,80 m d'où jaillissent trois cornes : deux au-dessus des yeux, longues de près de 1 m, et une autre, plus petite, sur le bec. Sa tête et son cou sont CA 2, le reste de son corps, moins protégé, CA 6. Le tricératops pèse un peu plus de 10 tonnes.



Toute créature s'aventurant sur le territoire de ces reptiles à de bonnes chances de se faire charger sans la moindre sommation. Les créatures de petite taille sont piétinées (2d12 points de dégâts). La domination au sein d'un troupeau se détermine à coups de cornes, aussi n'est-il pas rare de croiser des tricératops arborant des blessures à la tête.

Les espèces voisines possèdent, elles aussi, cette plaque osseuse protégeant le cou ainsi qu'une ou plusieurs cornes. Le monoclonius, par exemple, n'en a qu'une seule, sur le nez. Le pentacératops en a trois, comme le tricératops, plus deux autres, plus petites, au niveau de ses joues. Quant au styracosaure, il est doté de toute une série de cornes en bordure de sa plaque osseuse.

Tyrannosaure
Cette créature perpétuellement affamée est l'un des plus terribles dinosaures qui soient. Malgré sa grande taille et son poids de 8 tonnes, il court vite. Sa tête mesure près de 1,80 m de long, ses dents faisant, chacune, de 10 à 15 cm.

Tyrannosaurus rex, le "roi tyran des sauriens", vit dans les plaine, et sa stupidité n'a d'égale que sa férocité. Par exemple, il n'hésitera en rien à tuer un petit tricératops et à n'en faire qu'une bouchée, se tuant ainsi du même coup en quelques heures en permettant aux cornes de sa victime de lui perforer l'estomac.

Ce dinosaure aime tout particulièrement les hadrosaures, comme le trachodon. Il chasse et mange presque tout, et les créatures de taille humaine (ou moins) sont avalées d'un seul coup sur un jet d'attaque de 18 ou plus. Le tyrannosaure se nourrit également de charogne, et son odorat très développé lui permet ainsi d'aller s'approprier des cadavres tués ou découverts par d'autres créatures, ces dernières ne demandant pas leur reste lorsqu'il approche.

Il existe de nombreuses espèces de carnosaures, dont certaines sont plus petites, et d'autres plus grosses, que le tyrannosaure. Plusieurs de ces monstres ont des pattes avant plus puissantes, et donc plus dangereuses.

Doppleganger

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	E
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	3-12
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Voir ci-dessous
TAILLE :	M
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420

Le doppleganger est un maître du déguisement qui survit en prenant la forme des humains, des demi-humains ou encore des humanoïdes.

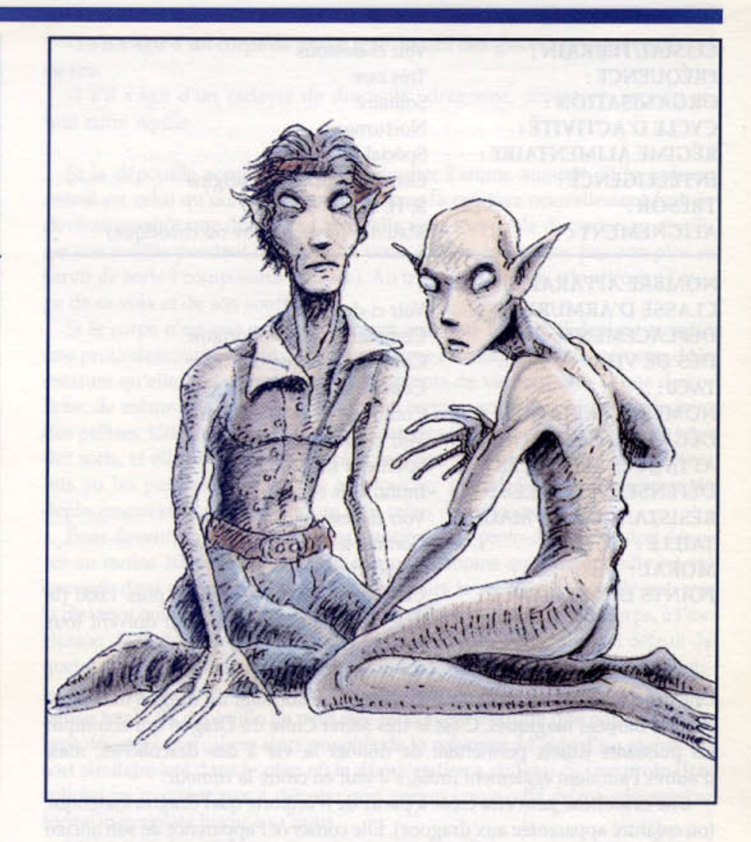
Les dopplegangers sont des bipèdes d'apparence humanoïde. Leur corps est couvert d'une peau grise et dénuée de poils, qui leur confère une classe d'armure naturelle égale à 5. Il est néanmoins rare qu'on les aperçoive sous leur véritable apparence.

Combat : ce monstre est capable de prendre la forme de n'importe quelle créature humanoïde dont la taille est comprise entre 1,20 m et 2,40 m. Il se choisit une victime, recopie son apparence puis tente de la tuer pour prendre sa place. Il possède la faculté d'*ESP* et imite sa proie avec 90 % de précision, allant même jusqu'à reproduire ses habits et son équipement. S'il ne parvient pas à prendre la place de sa victime, il attaque, espérant profiter de la confusion et du temps que ses ennemis mettront à le différencier de son "double". Il est immunisé contre les sorts de type *charme* et *sommeil* et effectue ses jets de sauvegarde comme un guerrier de niveau 10.

Les dopplegangers attaquent en groupe et agissent de concert pour que leur infiltration soit la plus réussie possible. Très intelligents, ils prennent généralement le temps de bien planifier leur assaut. S'ils repèrent des victimes potentielles, ils les suivent et guettent la meilleure opportunité possible. Ils peuvent ainsi attendre la tombée de la nuit, à moins qu'une de leurs cibles ne s'éloigne de ses compagnons ou qu'ils décident de les attaquer dans une auberge.

Habitat/Société : certains prétendent que les dopplegangers sont des êtres artificiels créés, voici bien longtemps, par un puissant mage ou un demi-dieu. Ils devaient à l'origine jouer le double rôle d'espions et d'assassins dans une guerre très ancienne au cours de laquelle s'affrontaient des armées utilisant une puissante magie. Leur créateur est mort depuis longtemps, mais eux continuent de survivre et d'œuvrer en tant qu'espions pour les voleurs, gouvernements et autres puissances maléfiques. Il arrive parfois qu'ils acceptent des contrats d'assassins.

Tous les dopplegangers font partie de la même tribu. Bien qu'ils soient rares, on peut en trouver n'importe où, même dans les lieux les plus inattendus. Toujours en bande, ils se choisissent un groupe de victimes, comme une famille ou quelques voyageurs. Naturellement fainéants, ils préfèrent vivre en prenant la forme d'un humanoïde, et plus particulièrement d'un humain. Ils adorent usurper l'identité de gens aisés et ont horreur de prendre l'apparence de paysans. Mais comme leur imitation n'est qu'à 90 % convainquante, ils finissent généralement par être découverts et chassés, ce qui les oblige alors à trouver une autre forme.



C'est dans les catacombes ou les contrées sauvages que l'on a le plus de chances de voir les dopplegangers sous leur véritable apparence. Les groupes installent souvent leur repaire dans un endroit qui se prête particulièrement aux embuscades et patrouillent sur leur territoire avec une certaine assiduité. Ces bandes vivent bien, en s'attaquant aux monstres humanoïdes plus faibles qu'eux ou encore aux voyageurs, qu'ils détroussent de leurs richesses et de leur nourriture. Lorsque les temps se font durs, ils vont vendre leurs services à une guilde de voleurs ou un puissant magicien.

Un doppleganger payé pour remplacer un individu bien spécifique prépare minutieusement son attaque et prend soin d'en apprendre le plus possible sur sa victime et son environnement.

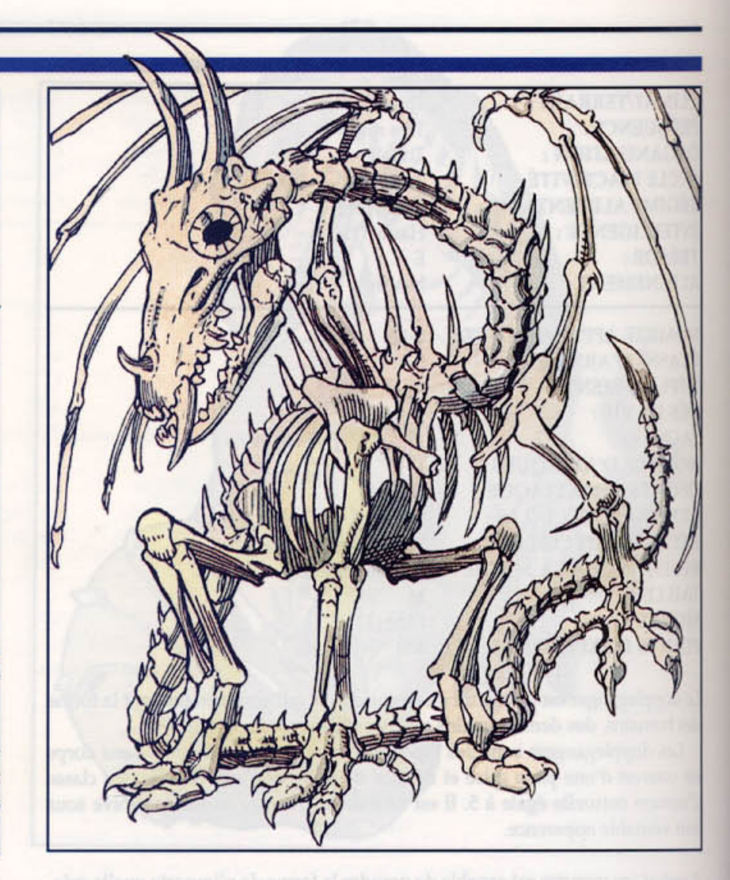
La lâcheté et l'appât du gain sont les deux grandes faiblesses du doppleganger. Ce monstre passe sa vie a essayer d'amasser toutes sortes de richesses. Par exemple, lorsque des dopplegangers attaquent un groupe d'aventuriers, ils commencent toujours par s'en prendre à celui qui a l'air le plus fortuné. Ils attendent que le groupe soit ressorti des catacombes qu'il explorait et reparte en direction de la ville, les poches pleines. Mais comme ils sont très lâches, ils cherchent avant tout à s'enrichir de la manière la moins dangereuse qui soit. L'une de ces créatures prenant la place d'un aventurier aisé évite les risques au maximum et prend sa retraite dès que l'opportunité lui en est offerte (en invoquant une excuse plausible pour quitter le groupe d'humains dont elle fait désormais partie). Les dopplegangers acceptent parfois de jouer les espions ou les assassins contre paiement.

Écologie : ces monstres sont des parasites dangereux et raffinés, qui s'enrichissent sur le dos des autres. En tant qu'espions ou assassins, ils peuvent également générer un grand chaos à l'échelle d'une nation. Il est parfois arrivé qu'un magicien malfaisant contrôle un royaume entier (pendant un temps limité, certes) en remplaçant un roi, un prince ou un conseiller haut placé par un doppleganger.

Dracoliche

CLIMAT/TERRAIN :	Voir ci-dessous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Comme le dragon d'origine
TRÉSOR :	B, H, S, T
ALIGNEMENT :	Mauvais (loyal, neutre ou chaotique)

NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	Voir ci-dessous
DÉPLACEMENT :	Comme le dragon d'origine
DÉS DE VIE :	Comme le dragon d'origine
TAC0 :	Comme le dragon d'origine
NOMBRE D'ATTAQUES :	Comme le dragon d'origine
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Souffle et sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunités et sorts
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Voir ci-dessous
TAILLE :	Comme le dragon d'origine
MORAL :	Voir ci-dessous
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Comme le dragon d'origine, plus 1.000 (la dracoliche et le calice maudit doivent tous deux être détruits)



Une dracoliche est un mort-vivant créé en transformant un dragon maléfique par des moyens magiques. C'est le très secret Culte du Dragon qui accomplit les puissants rituels permettant de donner la vie à des dracoliches, mais d'autres l'auraient également imité, s'il faut en croire la rumeur.

Une dracoliche peut être créée à partir de n'importe quel dragon maléfique (ou créature apparentée aux dragons). Elle conserve l'apparence de son ancien corps, sauf que ses yeux ne sont plus que deux points de lumière flottant dans des orbites noires et vides. Certaines dracoliches sont partiellement ou totalement squelettiques.

Les sens de ce monstre sont les mêmes que ceux qu'il possédait de son vivant. Il peut détecter les objets et les créatures invisibles (y compris ceux ou celles qui sont cachés par l'obscurité ou un épais brouillard) dans un rayon de 3 m par catégorie d'âge et possède également la faculté de *clairaudience*, mais uniquement dans son antre et dans un rayon de 6 m par catégorie d'âge. La dracoliche parle les langues de sa forme d'origine, et elle est également capable d'utiliser le souffle et les sorts qui étaient siens de son vivant. Chacun de ses sorts peut être utilisé 1 fois par jour, et son souffle 1 fois tous les 3 rounds. L'intelligence et la mémoire du dragon ne sont en rien altérées par la transformation en dracoliche.

Combat : les dracoliches sont immunisées contre le froid (naturel ou magique), l'électricité, la folie, les *symboles*, les sorts de type *charme*, *sommeil*, *immobilisation* et *métamorphose* ainsi que tous ceux entraînant la mort (*sort de mort*) ou un affaiblissement physique (*rayon débilitant*). Elles ne peuvent être empoisonnées ni paralysées et ne sont pas non plus affectées par le vade retro des prêtres. Elles possèdent la même résistance à la magie que le dragon qui leur a donné naissance, en plus de quoi seuls les sorts jetés par des mages ou prêtres de niveau 6 ou plus (ou des créatures ayant au moins 6 dés de vie) peuvent les affecter.

La classe d'armure est égale à celle que le dragon avait de son vivant, améliorée de 2 points (par exemple, une dracoliche créée à partir d'un dragon CA -1 sera CA -3). Compte tenu de la nature magique de ce monstre, les attaques physiques délivrées à son encontre ne bénéficient d'aucun bonus, ni pour toucher ni aux dégâts (une *épée longue* +2 maniée avec 18(00) de Force ne lui inflige donc que 1d12 points de dégâts par coup).

Juste après sa création, la dracoliche a le même score de moral que sa forme originale. Mais après sa première victoire au combat, ce score passe à Sans peur (minimum 19), du moins si le ou les adversaires vaincus avaient un total de dés de vie supérieur ou égal au nombre de DV de la dracoliche (par exemple, si cette dernière a 16 DV, elle doit vaincre un ou plusieurs ennemis ayant au moins 16 DV à eux tous pour bénéficier de cette augmentation du moral). Une fois que la dracoliche a vu son moral passer à Sans peur, elle devient également immunisée contre tous les sorts de type *terreur*.

La dracoliche est plus apte à terroriser ses ennemis qu'elle ne l'était de son vivant. Ses adversaires encourent un malus de -1 au jet de sauvegarde contre l'aura de terreur du monstre, en plus de toutes les pénalités éventuellement existantes. Son regard peut également paralyser toute créature distante de moins de 20 m ayant raté son jet de sauvegarde (les personnages de niveau 6 ou plus bénéficient d'un bonus de +3 à ce jet, de même que les créatures ayant au moins 6 DV). Quiconque réussit son jet de sauvegarde est, à tout jamais, immunisé contre les effets du regard de cette dracoliche bien spécifique.

La dracoliche attaque comme elle le faisait de son vivant. Par exemple, si elle était autrefois un dragon vert, elle ira au contact d'adversaires plus faibles qu'elle mais restera à distance et utilisera son souffle et ses sorts contre un ennemi plus puissant.

Toutes les attaques physiques de la dracoliche (comme ses coups de pattes et sa morsure) infligent autant de dégâts que de son vivant, plus 2d8 points causés par un froid intense. Quiconque est touché par ce monstre doit également réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de se retrouver immobilisé pendant 2d6 rounds. Une immunité contre le froid (temporaire ou permanente) protège des dégâts supplémentaires, mais pas de la paralysie. Les dracoliches ne peuvent absorber de niveaux d'énergie.

Toutes ces créatures peuvent utiliser leur faculté de *contrôle des morts-vivants* (comme la potion du même nom) 1 fois tous les 3 jours, sur tous les morts-vivants se trouvant à moins de 60 m d'elles. Les morts-vivants subissent une pénalité de -3 au jet de sauvegarde contre ce pouvoir. Si la dracoliche s'empare d'eux, elle ne les contrôle que pendant 1 tour. Tant que cette faculté fait effet, la dracoliche ne peut jeter aucun sort. Si elle l'interrompt avant que le tour entier soit écoulé, elle devra tout de même attendre 72 h avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Lorsqu'une dracoliche ou proto-dracoliche se fait tuer, son esprit va aussitôt trouver refuge dans son calice maudit. S'il ne dispose d'aucun corps à animer, l'esprit reste enfermé dans le calice jusqu'au jour où un cadavre entre dans son rayon d'action. Une dracoliche est extrêmement difficile à détruire. Elle peut être annihilée sans rémission possible par un sort tel que *mot de pouvoir mortel*. Si son esprit a fui dans le calice, il suffit de détruire ce dernier pour qu'elle meure également (à condition qu'elle ne dispose d'aucun corps proche à animer). De la même manière, une dracoliche encore en vie ne pourra plus jamais changer de corps si son calice a été anéanti. Personne ne sait ce qui arrive à un esprit désincarné de dracoliche (c'est-à-dire l'âme d'un monstre dont

on a détruit le corps et le calice), mais l'on pense généralement qu'il finit dans les plans inférieurs.

Habitat/Société : la création d'une dracoliche nécessite de suivre une procédure éminemment complexe permettant de transformer par magie un dragon malfaisant en entité morte-vivante. Ce rituel est principalement pratiqué par le Culte du Dragon. Il nécessite le plus souvent un effort commun du dragon et des magiciens impliqués, mais certains mages particulièrement puissants sont déjà parvenus à transformer un dragon maléfique contre sa volonté.

Tous les dragons d'alignement mauvais peuvent potentiellement devenir des dracoliches, mais l'on préfère le plus souvent que les candidats soient au moins vieux et capables de jeter des sorts. Une fois le dragon trouvé, le magicien doit commencer par préparer le calice maudit, réceptacle qui servira à contenir l'énergie vitale de la créature. Ce calice doit être un objet solide valant au moins 2.000 po et résistant au passage du temps (le bois est, par exemple, un matériau à proscrire) ; sa forme ou son apparence n'a pas la moindre espèce d'importance. On choisit bien souvent de belles pierres précieuses pour faire office de calice (rubis, perles, escarboucles et jais recevant le plus de suffrages) et il n'est pas rare qu'on les sertisse dans la garde d'une épée ou d'une autre arme. Le calice est préparé par le biais d'un sort d'*enchantement d'un objet* pendant lequel on prononce le nom du dragon (le calice résiste au sort s'il réussit un jet de sauvegarde contre les sorts comme un magicien de niveau 11). Si l'objet résiste, il faut en trouver un autre. Sinon, il peut dès à présent faire office de calice maudit. Si on le souhaite, on peut le protéger grâce à un sort comme *verre d'acier* (toujours dans le cas où l'on a choisi une pierre précieuse).

On concocte ensuite une potion que le dragon doit ingérer. La composition exacte de ce breuvage varie en fonction de l'âge du dragon et de son type, mais il doit toujours contenir exactement sept ingrédients, dont une *potion de contrôle de dragon mauvais*, une *potion d'invulnérabilité* et du sang de vampire. Lorsque le dragon boit la potion, lancez 1d100 et consultez la table suivante :

1d100	Résultat
01-10	Aucun effet.
11-40	La potion ne fonctionne pas. Le dragon subit 2d12 points de dégâts et est pris de convulsions qui l'empêchent de rien faire pendant 1-2 rounds.
41-50	La potion ne fait pas effet et le dragon meurt. Un *souhait* ou sort similaire est nécessaire pour le ramener à la vie. L'effet d'un *souhait* formulé de manière à ce que le dragon soit transformé en dracoliche est déterminé par un nouveau jet de dés sur cette table.
51-00	La potion produit l'effet désiré.

Dans ce dernier cas, l'esprit du dragon quitte aussitôt son corps pour aller dans le calice, et ce, quelle que soit la distance séparant les deux. L'objet se met alors à luire faiblement, ce qui indique la présence de l'âme de la créature à l'intérieur. Tant qu'il est enfermé dans le calice, l'esprit ne peut rien faire, et il n'est pas non plus possible de le contacter ou de l'attaquer par magie. Il peut rester là indéfiniment.

Dès que l'esprit du dragon se trouve dans le calice maudit, ce dernier doit être approché à moins de 30 m d'un cadavre de reptile. L'âme ne peut en aucun cas posséder un corps vivant. La dépouille du dragon d'origine est bien évidemment le choix idéal, mais tout reptile mort depuis moins de 30 jours fait également l'affaire.

Le magicien qui a préparé le calice doit le toucher en prononçant le nom du dragon et en jetant un sort de *réceptacle magique*, suite à quoi il ne lui reste plus qu'à toucher le cadavre. La dépouille doit rater un jet de sauvegarde contre les sorts pour que l'âme puisse la posséder. Si le jet est réussi, l'esprit ne pourra jamais pénétrer dans ce corps. Les modificateurs suivants s'appliquent au jet de dé :

-10 si le cadavre n'est autre que celui qu'occupait autrefois l'esprit (dans ce cas, il peut très bien être mort depuis une durée illimitée).

-4 si le corps est celui d'une créature de même alignement que l'esprit.

-4 si la dépouille est celle d'un vrai dragon (de n'importe quel type).

-3 s'il s'agit d'un corps de drake igné, lézard des glaces, wiverne ou lézard de feu.

-1 s'il s'agit d'un cadavre de dracosilic, dragonne, dinosaure, serpent ou tout autre reptile.

Si la dépouille accepte l'esprit, ce dernier l'anime aussitôt. Si le cadavre animé est celui qu'occupait autrefois l'âme, la créature nouvellement formée devient aussitôt une dracoliche, mais elle reste incapable de parler ou d'utiliser son souffle pendant les 7 jours à venir (elle ne peut donc pas non plus se servir de sorts à composante verbale). Au terme des 7 jours, elle retrouve l'usage de sa voix et de son souffle.

Si le corps n'est pas celui qu'occupait autrefois l'esprit, il devient aussitôt une proto-dracoliche. Cette dernière conserve l'intelligence et la mémoire de la créature qu'elle était autrefois, mais ses points de vie sont ceux d'une dracoliche, de même que ses immunités contre certains sorts et contre le vade retro des prêtres. Une proto-dracoliche est toutefois incapable de parler ou de jeter des sorts, et elle ne peut pas non plus souffler, semer la *terreur* chez ses ennemis ou les paralyser à l'aide de son toucher glacial. Sa force, sa vitesse de déplacement et sa classe d'armure sont celles du corps possédé.

Pour devenir une dracoliche à part entière, une proto-dracoliche doit dévorer au moins 10 % de son corps d'origine. À moins que sa dépouille ait été envoyée dans un autre plan, elle peut toujours la sentir, et ce, quelle que soit la distance qui les sépare. Elle se met alors en quête de son ancien corps, à l'exclusion de toute autre activité. Si le corps a été brûlé, démembré ou détruit de quelque autre manière que ce soit, la proto-dracoliche n'a qu'à dévorer suffisamment de cendres ou de morceaux du cadavre pour parvenir à 10 % de sa masse totale (la dépouille ne peut être totalement détruite que par un sort de type *désintégration* ; il est alors possible de la reformer à l'aide d'un *souhait* ou sort similaire jeté dans le plan où la *désintégration* a eu lieu). Si une proto-dracoliche ne parvient pas à dévorer son ancien corps, elle est piégée sous sa forme incomplète jusqu'à sa mort.

Une proto-dracoliche se transforme en dracoliche à part entière 7 jours après avoir dévoré son propre cadavre. Une fois la transformation achevée, elle ressemble au dragon qu'elle était avant de mourir. Elle peut désormais parler, jeter des sorts et utiliser le souffle qui était le sien de son vivant. Elle possède, de plus, tous les pouvoirs communs aux dracoliches.

Chaque fois que la créature essaye de posséder un nouveau corps, la procédure recommence, si ce n'est que le magicien n'est plus requis (le sort de *réceptacle magique* n'est nécessaire que pour la première possession). Si l'esprit parvient à s'emparer de son corps d'origine, il devient une vraie dracoliche. S'il s'agit d'une autre dépouille, il devient une proto-dracoliche et doit là encore dévorer son corps précédent avant de devenir une dracoliche à part entière.

Une relation de symbiose se forme entre la dracoliche et les mages qui l'ont créée. Les magiciens vénèrent et aident leur dracoliche, à qui ils offrent régulièrement des trésors monétaires et objets magiques. En échange, la créature les protège et favorise par ses actes la réalisation de leurs plans. Tout comme les dragons, les dracoliches sont des monstres solitaires, mais elles aiment savoir qu'elles peuvent disposer d'alliés en cas de besoin.

Elles résident principalement dans le même type de région qu'elles occupaient de leur vivant. Par exemple, les dracoliches issues de dragons verts ont de bonnes chances de continuer à vivre dans les forêts tempérées ou subtropicales. Bien que ces créatures ne partagent pas leur antre avec les magiciens qui leur ont donné naissance, le repaire de ces derniers n'est jamais distant de plus de quelques kilomètres. Les dracoliches préfèrent l'obscurité, ce qui explique qu'on les rencontre le plus souvent de nuit, au cœur des forêts les plus denses ou encore dans de vastes complexes souterrains.

Écologie : les dracoliches n'ont jamais faim, mais elles doivent tout de même manger pour alimenter leur souffle en énergie. Tout comme les dragons, elles peuvent presque tout ingérer, mais ont un faible pour les aliments qu'elles préféraient de leur vivant (une dracoliche issue d'un dragon rouge aura ainsi un goût très prononcé pour la viande fraîche). Le corps d'une dracoliche détruite se réduit en poussière putride en l'espace de quelques heures. Ces cendres peuvent être utilisées par les magiciens connaissant les formules requises pour créer des *potions de contrôle des morts-vivants* et d'autres objets magiques du même genre.

Dragon, généralités

Les dragons sont de grands reptiles ailés vieux comme le monde. Craints de tous, ils sont énormes et possèdent une force physique terrifiante ainsi que de puissants pouvoirs magiques. Les plus âgés d'entre eux sont parmi les créatures les plus dangereuses qui soient. La plupart des dragons sont différenciés les uns des autres par la couleur de leurs écailles.

Il existe un très grand nombre de sous-espèces de dragons, mais la majorité d'entre eux font partie de l'une des trois catégories suivantes : chromatiques, cristallins et métalliques. Les dragons chromatiques sont les blancs, les bleus, les noirs, les rouges et les verts. Tous sont extrêmement maléfiques et sèment la terreur partout où ils passent. Les dragons métalliques sont les dragons d'airain, d'argent, de bronze, de cuivre et d'or. Eux sont nobles et bons. Les gens sages les respectent énormément.

Enfin, la famille des cristallins comprend les dragons d'améthyste, de cristal, d'émeraude, de saphir et de topaze. Ils restent neutres dans le grand conflit qui oppose le bien au mal. Charismatiques et doucereux, ils savent se montrer exceptionnellement convaincants et apprécient tout particulièrement les énigmes. Bien qu'ils soient plus petits et plus lents que les autres, ils sont également plus sages et plus intelligents, sans compter que leurs facultés psioniques leur permettent de compenser leur manque de force physique.

En plus de ces trois familles, il existe d'autres dragons qui pourraient de prime abord donner l'impression d'en faire partie. Par exemple, le dragon d'acier semble appartenir à la famille des métalliques, mais lui ne possède qu'un seul souffle, alors que tous les "vrais" métalliques en ont deux. De la même manière, le dragon brun ressemble aux maléfiques dragons chromatiques. Mais comme il n'a pas d'ailes, il ne peut leur être apparenté.

Bien que toutes les sous-espèces de dragons descendent probablement d'un ancêtre commun qui aurait vécu des dizaines de milliers d'années dans le passé, elles n'aiment pas aujourd'hui frayer ensemble et n'acceptent d'œuvrer de concert que pour mettre un terme à un terrible péril commun. Les dragons bons ne s'associent toutefois jamais avec les mauvais, mais il arrive parfois que les neutres prennent parti pour l'un ou l'autre camp. De temps en temps, dragons d'or et d'argent s'allient sans la moindre difficulté. Il en va de même pour les dragons d'émeraude et de saphir.

Lorsque des dragons maléfiques de différentes espèces se rencontrent, ils se battent la plupart du temps pour défendre leur territoire. Les dragons du bien se tolèrent davantage entre eux, mais eux aussi ont un instinct territorial très développé. Ils essayent toutefois de régler leurs différends de manière pacifique. Pour leur part, les dragons cristallins "s'expliquent" à grands coups de concours d'énigmes.

Toutes les sous-espèces sont divisées en douze catégories d'âge, chaque dragon voyant ses pouvoirs augmenter chaque fois qu'il passe dans la catégorie suivante. Leur taille est très variable : les nouveau-nés font souvent 1 ou 2 m de long, tandis que certains grands vers dépassent allégrement les trente mètres. La taille exacte varie en fonction de l'âge et de l'espèce. L'envergure d'un dragon est à peu près égale à la longueur de son corps, et son cou constitue entre quinze et vingt pour cent de sa taille totale.

Dans la plupart d'un cas, lorsque l'on rencontre plusieurs dragons en même temps, il s'agit d'un couple et de leurs enfants. Les deux membres d'un couple appartiennent toujours à l'une des catégories suivantes : jeune adulte, adulte ou âge mûr. Quant aux enfants, ce sont au maximum de jeunes adultes. Pour déterminer dans quelle catégorie ils se classent, lancez 1d6 : 1 = œuf, 2 = nouveau-né, 3 = très jeune, 4 = jeune, 5 = juvénile, 6 = jeune adulte.

Quelque temps après être passé jeune adulte, la cupidité naturelle du dragon le pousse à quitter ses parents pour trouver son propre antre. Parfois, il part alors qu'il n'est encore que juvénile, mais ce cas est assez rare. Quant au couple, il se sépare une fois le cap de l'âge mûr franchi. À ce moment de l'existence de ces créatures, le désir d'indépendance et l'appât du gain sont les plus forts. Il arrive parfois qu'un dragon plus âgé élève des jeunes (et ce, quel que soit son sexe), mais si tel est le cas, il le fait toujours seul, l'autre parent s'en allant une fois les œufs pondus.

Ces monstres sont par nécessité (et par goût) extrêmement solitaires, et cette tendance ne fait que s'affirmer davantage au fil de leur existence. Ils préfèrent s'éloigner de la civilisation, qu'ils considèrent comme une inutile invention de ces stupides mortels.

Ce sont de terribles prédateurs, mais ils ne rechignent pas à manger de la charogne en cas de nécessité et peuvent même se rabattre sur n'importe quel type d'aliment s'ils sont véritablement affamés. Leur métabolisme fonctionne comme un haut-fourneau et convertit en énergie 95 % de ce qu'ils dévorent. Ils peuvent également transformer de la sorte les matériaux non-organiques, et certains y ont pris goût.

Bien que les buts et les idéaux des dragons varient d'une espèce à l'autre, tous sont attirés par les richesses. Ils n'aiment rien de plus que les amasser et s'entourer de piles de pièces, mais aussi de pierres précieuses, bijoux et autres objets magiques. Ils aiment regarder leur trésor scintiller à la lueur de leurs objets magiques. Un dragon n'est jamais assez riche à son goût. Ceux qui possèdent un immense trésor rechignent à le quitter et ne sortent de leur antre que pour patrouiller dans les environs ou aller se nourrir. Ils dorment sur leurs possessions, qu'ils disposent en piles et en creux pour s'en faire un matelas ergonomique. Les grands vers ont ainsi de nombreuses pièces et gemmes incrustées entre leurs écailles.

Les défenses des dragons : la classe d'armure du dragon s'améliore au fil de l'âge, car ses écailles deviennent de plus en plus résistantes. Les vieux dragons (et au-delà) sont immunisés contre les projectiles non-magiques, qui sont détournés par leur carapace sertie de pierres précieuses. Les projectiles magiques ou de grande taille (ceux qui sont tirés par les catapultes, les géants, etc.) les affectent normalement. À partir de la catégorie jeune adulte, ils sont également entourés d'une aura qui leur permet de résister en partie à la magie nuisible ; cette résistance augmente avec l'âge.

La peau de dragon : la peau de dragon est particulièrement prisée des armuriers capables d'en faire des armures ou des boucliers, qui valent autant pour leur apparence que pour la protection qu'ils prodiguent. Une armure de ce type confère une CA inférieure de 4 points à celle du dragon dont elle est issue, jusqu'à un minimum de CA 8. Par exemple, une armure faite à l'aide de la peau d'un dragon de laiton juvénile (CA 0) sera CA 4. Une armure de ce type est souple et ne pèse que 12 kg (pas d'encombrement).

Les écailles des dragons cristallins sont comme des pierres précieuses en ce sens qu'elles possèdent de multiples facettes et réfléchissent la lumière. Mais elles sont également légèrement plus cassantes que celles des autres dragons. Une armure constituée d'écailles de ce type devra donc être réparée plus souvent.

Une armure de dragon n'accorde aucune autre protection en soi (comme une immunité totale ou partielle contre le feu ou le froid), mais il est possible de l'enchanter pour parvenir à ce résultat. Lorsqu'un dragon résiste à un élément particulier, il le doit à son organisme tout entier, et non à son épiderme. Une armure de dragon est extrêmement onéreuse et coûte entre 1.000 et 10.000 po en fonction du travail fourni par l'armurier (et de la protection qu'elle confère). Elle peut être enchantée, tout comme les armures normales, jusqu'à un maximum de +5.

Les boucliers en peau de dragon n'offrent, eux non plus, aucune protection supplémentaire. Ils sont constitués de peau tendue sur une armature en bois. Les petits pèsent 1,5 kg, les gros 4 kg. Ils coûtent respectivement entre 20 et 120 ou entre 30 et 180 po.

Les sens des dragons : tous les dragons sont dotés d'une vue, d'un odorat et d'une ouïe exceptionnels. Cela leur permet de détecter les créatures et objets invisibles (y compris ceux ou celles qui sont cachés dans l'obscurité ou par un épais brouillard) dans un rayon de 3 m par catégorie d'âge. Ils possèdent également un pouvoir de *clairaudience* inné. Limitée à leur antre, cette faculté s'exerce dans un rayon de 6 m par catégorie d'âge. Le dragon doit se concentrer sur un point bien précis de son repaire ou des alentours pour entendre ce qui s'y passe.

Certains dragons sont capables de communiquer par télépathie avec les créatures intelligentes. Le fait de savoir si un dragon sait parler ou non est déterminé par un jet de dés variant en fonction de son âge. Le pourcentage correspondant est donné dans la description de chaque dragon.

L'antre d'un dragon : tous les antres sont situés loin de la civilisation et il est extrêmement difficile de les trouver, car les dragons font de leur mieux pour masquer leurs allées et venues. Le plus souvent, il n'y a presque aucune créature sauvage à proximité du repaire. Elles ont en effet fui dans leur immense majorité, et le dragon a de bonnes chances d'avoir dévoré celles qui ont été assez stupides pour rester.

Lorsqu'un dragon jeune adulte quitte ses parents pour trouver un antre bien à lui, il passe quelques années à se rendre d'un endroit à un autre de façon à choisir la caverne qui correspond le plus à sa personnalité. Dans la plupart des cas, il cherche des grottes de plus en plus grandes, capables de l'accueillir au fur et à mesure qu'il grandit en vieillissant. Généralement, lorsqu'il a atteint l'âge mûr, l'antre dans lequel il s'est fixé devrait être assez spacieux pour qu'il y reste jusqu'à la fin de sa vie. De plus, il a alors amassé des richesses considérables et n'a guère envie de les déplacer.

L'endroit où se trouve l'antre d'un dragon et la forme qu'il prend varient en fonction des espèces (référez-vous aux descriptions qui suivent). Il y a toutefois une chose qui ne change jamais : le dragon considère que son repaire et les terres avoisinantes sont son domaine exclusif. Quiconque y pénètre le menace directement et se voit accueilli en conséquence (certains dragons d'alignement bon sont parfois plus accommodants que les autres à ce sujet). Toutes ces créatures conservent leur trésor au plus profond de leur antre, et certaines n'hésitent pas à installer des pièges en tout genre pour empêcher d'éventuels intrus de l'atteindre.

Le vol : malgré leur taille impressionnante, les dragons volent avec grâce et efficacité, la plupart entrant dans la classe de manœuvrabilité C. Cela est dû autant à la puissance de leurs ailes qu'à la magie innée qui est la leur. Dans les airs, ils peuvent grimper à demi-vitesse et piquer à double vitesse.

Un dragon peut changer de direction très rapidement en basculant sur une de ses ailes. Cela ne lui permet pas de monter, mais il peut sans problème piquer en même temps. Cette manœuvre lui permet d'effectuer des virages pouvant aller de 120° à 240°, et ce quelle que soit sa taille ou la vitesse qu'il a atteinte.

Un dragon attaquant en piqué et désirant rester en l'air peut uniquement combattre à l'aide de ses pattes, mais avec +2 pour toucher. S'il le souhaite, il lui est également possible de donner des coups d'ailes à ses adversaires mais, dans ce cas, il n'a d'autre option que de se poser aussitôt.

Lorsqu'ils affrontent un ennemi volant, les dragons peuvent le mordre ou le griffer, mais pas les deux à la fois. Un dragon doit se laisser planer s'il désire jeter des sorts en volant (mais ses facultés innées peuvent être utilisées à tout moment). En vol plané, il perd un minimum de 300 m d'altitude par round, et sa vitesse horizontale n'est égale qu'à la moitié de la vitesse de vol qui était sienne le round avant qu'il se décide à planer.

Les catégories d'âge :

Catégorie d'âge	Âge (en années)	Modificateur aux DV	Modificateur au combat	Aura de terreur	Modif. au jet de sauv. (terreur)
1 Nouveau-né	0-5	-6	+1	Aucune	Aucun
2 Très jeune	6-15	-4	+2	Aucune	Aucun
3 Jeune	16-25	-2	+3	Aucune	Aucun
4 Juvénile	26-50	Aucun	+4	Aucune	Aucun
5 Jeune adulte	51-100	+1	+5	15 mètres	+3 (+7)
6 Adulte	101-200	+2	+6	20 mètres	+2 (+6)
7 Âge mûr	201-400	+3	+7	25 mètres	+1 (+5)
8 Vieux	401-600	+4	+8	30 mètres	0 (+4)
9 Très vieux	601-800	+5	+9	35 mètres	-1 (+3)
10 Vénérable	801-1000	+6	+10	40 mètres	-2 (+2)
11 Ver	1001-1200	+7	+11	45 mètres	-3 (+1)
12 Grand ver	1200+	+8	+12	50 mètres	-4 (0)

L'aura de terreur : les dragons peuvent terrifier ceux qui les voient. Dès qu'ils sont au moins de jeunes adultes, il leur suffit de se montrer pour que les créatures de 1 dé de vie ou moins (ainsi que toutes les créatures non-carnivores et non-agressives ayant moins de DV que le dragon) s'enfuient automatiquement durant 4-24 rounds.

Chevaux de guerre, unités militaires et autres créatures ayant plus de 1 dé de vie ne paniquent pas, mais peuvent tout de même être frappés de terreur s'ils pénètrent dans l'aura du dragon. Cette dernière entoure le monstre dans les limites spécifiées ci-dessus et affecte également toute créature se trouvant directement en dessous d'un dragon volant à une altitude maximale de 75 m. Toute créature qui ne panique pas automatiquement a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, elle ressent une telle peur que tous ses jets d'attaque et de dégâts s'effectuent par la suite à -2. La taille et la puissance de l'aura augmentent avec l'âge du dragon. Les créatures affectées par ce pouvoir peuvent bénéficier d'un bonus (ou, au contraire, subir un malus) à leur jet de sauvegarde en fonction de l'âge du dragon. Ce modificateur est indiqué dans la table ci-dessus. Toute créature ayant au moins autant de dés de vie que le dragon est immunisée contre la terreur que ce monstre peut inspirer.

Les dragons cristallins ne sont pas aussi effrayants que leurs congénères, et le jet de sauvegarde contre leur aura de terreur est donc plus facile à réussir (le modificateur est indiqué entre parenthèses dans la table précédente).

Les modificateurs aux DV : les dés de vie des dragons varient en fonction de l'espèce et de la catégorie d'âge de chaque individu. Chaque description de dragon indique un nombre de DV de base, et la table des catégories d'âge donne le modificateur à appliquer en fonction de l'âge. Plus un dragon est vieux, plus il a de dés de vie. Par exemple, un dragon noir a 10 DV de base. Un nouveau-né soustrait 6 à ce total, ce qui lui laisse 4 DV. Pour sa part, un grand ver ajoute 8 au score de base, ce qui lui confère 18 DV.

Les jets de sauvegarde des dragons dépendent de leurs dés de vie. Un dragon effectue ses jets de sauvegarde comme un guerrier de son niveau. Par exemple, le dragon noir nouveau-né ci-dessus les exécute comme un guerrier de niveau 4, et le grand ver comme un guerrier de niveau 18.

Les modificateurs au combat : ces modificateurs varient en fonction de la catégorie d'âge du dragon. Le bonus donné s'applique aux dégâts de toutes les attaques physiques, mais pas au souffle. Il est également ajouté au niveau de base de jeteur de sorts du dragon (qui varie pour chaque espèce) pour déterminer à quel niveau tel ou tel dragon jette ses sorts (par exemple, un dragon rouge grand ver les jette comme s'il était magicien de niveau 21 : 9 de base plus 12).

Les attaques : tous les dragons peuvent attaquer à l'aide de leurs deux pattes avant et de leur gueule, mais aussi de leur souffle. Ce dernier peut être utilisé 1 fois tous les 3 rounds. Ils peuvent également employer d'autres attaques décrites ci-dessous. Il n'est pas rare qu'ils répartissent leurs attaques entre leurs adversaires, en réservant les plus meurtrières (généralement la morsure) aux ennemis qui leur paraissent les plus dangereux.

Les armes favorites d'un dragon sont le plus souvent, dans l'ordre : son souffle, ses facultés magiques (ou sorts) et, enfin, ses attaques physiques. Un dragon décidant de souffler ne peut pas attaquer physiquement au cours du même round. Les pouvoirs magiques (mais pas les sorts) peuvent être utilisées en plus des attaques normales (mais pas du souffle).

Pattes : un dragon peut utiliser ses pattes avant pour attaquer les adversaires se trouvant devant lui ou sur ses côtés. S'il décide de donner un coup de patte arrière, il ne peut utiliser qu'une seule patte avant, l'autre lui étant nécessaire pour conserver son équilibre.

Gueule : le long cou du dragon lui permet de mordre des ennemis situés sur ses flancs ou même dans son dos.

Prise au vol : cette attaque peut être exécutée par les dragons jeunes adultes et plus. Un dragon en vol tente de se saisir d'un adversaire dans une de ses pattes avant. Si l'attaque porte, la créature est emportée dans les airs (il y a 50 % de chances qu'elle ait les bras pris contre le corps et soit incapable de se défendre). Les créatures attrapées de la sorte sont parfois lâchées de très haut. Elles peuvent également être broyées par la patte du dragon (dégâts automatiques à chaque round) ou transférées dans sa gueule (ce qui nécessite un nouveau jet d'attaque réussi). Si le transfert réussit, la victime est automatiquement mordue à chaque round ; s'il rate, elle tombe. Les dragons vieux (ou au-delà) peuvent ainsi transporter un adversaire dans chaque patte, et il leur est même possible de tenter d'en saisir deux en même temps. Vers et grands vers peuvent transporter trois victimes, mais l'une d'elles doit avoir été transférée d'une patte à la gueule avant qu'il leur soit possible de se saisir de la troisième.

Un dragon peut attraper des créatures dont la taille est inférieure à la sienne d'au moins deux catégories. Par exemple, un dragon de 15 m de long est un monstre de taille T, il peut donc se saisir au maximum d'une créature de taille G (3,60 m de long).

Chute libre : si le MD décide d'autoriser cette attaque, un dragon en vol peut choisir de se laisser tomber sur sa victime (ce cas est également valable s'il saute en l'air et retombe d'une hauteur au moins égale à 10 m). Le monstre écrase ses ennemis à l'aide de ses pattes et de sa queue, ce qui lui permet de délivrer autant de points de dégâts qu'avec sa morsure et, par la suite, d'immobiliser ses adversaires. Il peut écraser un ennemi par modificateur au combat (de 1 à 12, donc) et doit effectuer une attaque séparée pour chaque victime. S'il rate, cette dernière parvient à lui échapper. Toutes celles qui sont touchées doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou être coincées sous la masse du monstre (si elles le sont, elles sont automatiquement écrasées round après round tant que le dragon ne bouge pas). Si le dragon décide de rester en place, ses victimes doivent effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre la pétrification pour tenter de s'extraire, mais ce jet s'accompagne d'un malus égal au modificateur au combat du dragon. Qu'il se laisse tomber sur ses proies ou qu'il continue de les écraser, un dragon ne peut rien faire d'autre.

Pattes arrière : les pattes arrière d'un dragon peuvent lui servir à frapper les créatures l'attaquant dans le dos. Elles délivrent autant de points de dégâts que les pattes avant, et tout adversaire qu'elles touchent doit réussir un jet de Dextérité ou être repoussé sur plusieurs mètres (1d6 x 30 cm + 30 cm supplémentaires par catégorie d'âge du dragon). Ceux qui sont repoussés de la sorte doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification (assorti d'un malus égal au modificateur au combat du dragon) pour ne pas tomber. Si le dragon attaque à l'aide d'une de ses pattes arrière, il perd une de ses pattes avant, qui lui sert à maintenir son équilibre. Il ne peut utiliser sa queue lorsqu'il délivre une attaque de ce type.

Coups d'ailes : dès qu'ils ont atteint l'âge de jeune adulte, les dragons peuvent se servir de leurs ailes au combat. Leurs adversaires doivent se trouver sur leurs flancs. Les dégâts infligés sont les mêmes que ceux causés par une patte, et toute créature touchée doit réussir un jet de Dextérité pour rester sur ses pieds.

Coups de queue : à partir de l'âge adulte, les dragons peuvent se servir de leur queue pour attaquer les ennemis situés dans leur dos ou sur leurs flancs. Un coup de queue inflige autant de dégâts que deux coups de pattes et affecte une créature par catégorie d'âge du dragon. Le monstre effectue un jet d'attaque différent par cible. Toutes les créatures touchées doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification (assorti d'un malus égal au modificateur au combat du dragon) sous peine d'être étourdies pendant 2-5 rounds. Un coup de queue peut réduire en miettes une structure en bois léger et même affecter le champ d'énergie d'un *cube de force* (une charge tous les deux points de modificateur au combat, arrondis à l'entier inférieur).

Sur-place : un dragon en vol peut décider de cesser d'avancer et de faire du sur-place, mais dans ce cas, il doit obligatoirement se poser lors du round suivant. Une fois immobilisé, il peut attaquer à l'aide de sa gueule et de ses quatre pattes. Il peut également, s'il le souhaite, faire usage de son souffle, mais cela n'est guère utile vu qu'il peut s'en servir en vol. Si un dragon fait du sur-place en un lieu où la terre est meuble (ou bien où il y a beaucoup d'arbres), ses battements d'ailes génèrent un nuage de poussière aussi important que son aura de terreur. Toutes les créatures prises dans ce nuage sont aveuglées et incapables de jeter le moindre sort. La poussière se dissipe au bout de 1 round.

Sorts : les dragons apprennent un certain nombre de sorts au fil des années. Le MD devrait déterminer au hasard les sorts que le dragon connaît. Il peut les jeter 1 fois par jour, à moins que les dés n'aient indiqué qu'il possède plusieurs fois le même sort, auquel cas il peut le jeter aussi souvent que le sort a été tiré. Les dragons n'utilisent pas de livre de sorts et ne prient aucun dieu. Il leur suffit, au réveil, de se concentrer pour se souvenir de leurs sorts. Ces derniers sont uniquement à composante verbale et leur temps d'incantation est égal à 1, et ce, quel que soit leur niveau. Un dragon ne peut attaquer physiquement, utiliser son souffle ou ses facultés magiques innées, ou même voler (sauf en se laissant planer) lorsqu'il jette un sort.

Dragon chromatique - dragon blanc

Climat/Terrain :	Plaines, collines ou montagnes arctiques, souterrains
Fréquence :	Rare
Organisation :	Solitaire ou clan
Cycle d'activité :	Tous
Régime alimentaire :	Spécial
Intelligence :	Basse (5-7)
Trésor :	Spécial
Alignement :	Chaotique mauvais
Nombre apparaissant :	1 (2-5)
Classe d'armure :	1 (base)
Déplacement :	12, vl 40 (C), cr 6, ng 12
Dés de vie :	11 (base)
TAC0 :	9 (base)
Nombre d'attaques :	3 + spécial
Dégâts par attaque :	1-6/1-6/2-16
Attaques spéciales :	Spécial
Défenses spéciales :	Variable
Résistance à la magie :	Variable
Taille :	E (7,20 m de base)
Moral :	Champion (15-16)
Points d'expérience :	Variable

Les dragons blancs sont les plus petits et les plus faibles de tous les dragons maléfiques. Ces monstres sauvages et irréfléchis cèdent souvent à leurs impulsions animales ; ils agissent le plus souvent d'instinct et n'éprouvent aucun regret, pas plus qu'ils ne sont capables de prévoir à long terme. Mais malgré leur faible intelligence, ils restent tout aussi cupides et maléfiques que les autres dragons chromatiques.

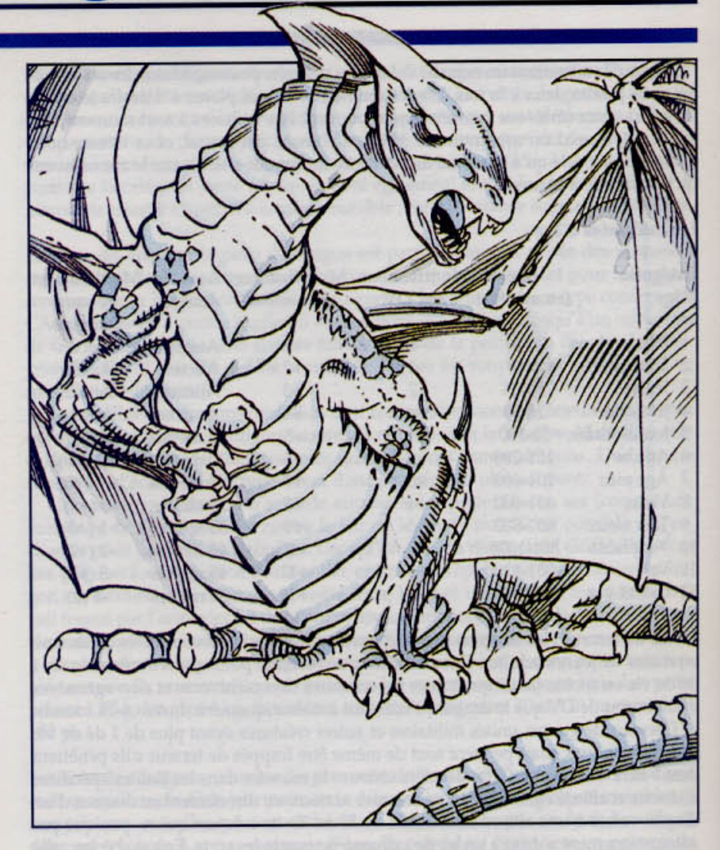
Les écailles d'un dragon blanc nouveau-né sont tellement brillantes que l'on peut se voir dedans, et cela les rend virtuellement invisibles sur fond de neige. Ce brillant disparaît au fur et à mesure que le dragon vieillit, et des écailles bleu pâle et gris perle ont fait leur apparition au milieu du blanc lorsqu'il devient très vieux.

Les dragons blancs parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons maléfiques, et 7 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : quelle que soit la taille de son adversaire, la méthode d'attaque favorite du dragon blanc reste toujours la même : utiliser son souffle et ses facultés spéciales avant de finir le travail au corps à corps. Cette tactique fonctionne parfois à son détriment, car elle peut lui faire gâcher son souffle contre des créatures plutôt faibles et l'obliger par la suite à combattre au corps à corps un adversaire plus dangereux. Quand un dragon blanc poursuit une créature dans l'eau, comme un phoque ou un ours polaire, il l'affronte au contact et dans son élément.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon blanc est un cône de givre long de 21 m et large de 1,50 m à son origine contre 7,50 m à son extrémité. Toute créature prise dans l'aire d'effet a droit à un jet de sauvegarde contre les souffles pour que les dégâts subis soient réduits de moitié. Un dragon blanc jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 5ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons blancs sont immunisés contre le froid. Ils gagnent les pouvoirs suivants au fil des années : **Juvénile :** *marche sur la glace*, qui permet au dragon de se déplacer sur la glace aussi aisément que s'il s'agissait de terre plate et non glissante. **Âge mûr :** *rafale*, 3 fois par jour. **Très vieux :** *mur de brouillard*, 3 fois par jour (génère de la neige ou de la grêle plutôt que de la pluie). **Ver :** *brouillard givrant*, 3 fois par jour. Ce pouvoir restreint la visibilité dans un rayon de 30 m autour du dragon et génère la formation de givre sur le sol et les objets ou créatures présents dans l'aire d'effet.



Habitat/Société : les dragons blancs vivent dans les régions fraîches ou froides, de préférence celles où la température ne monte jamais au-dessus de zéro et où le sol est en permanence gelé. Lorsque la température augmente trop, ils deviennent léthargiques. Ils apprécient tout particulièrement les vents glacés qui soufflent sur la banquise et aiment batifoler dans les gros monticules de neige.

Ces créatures sont tout sauf des parents modèles. Bien que les petits restent avec leurs parents tant qu'ils n'ont pas atteint l'âge de juvéniles ou jeunes adultes, ils ne sont en rien protégés par les adultes. Au-delà du stade de nouveau-né, le dragon blanc doit se débrouiller seul et apprendre comment chasser et se défendre en regardant faire ses parents.

L'antre d'un dragon blanc est bien souvent une caverne de glace ou une grotte située très loin sous la surface du sol. Quoi qu'il en soit, l'ouverture de la grotte ne doit jamais laisser pénétrer les rayons du soleil. Les dragons blancs entassent tout leur trésor dans leur antre, ce qui explique pourquoi ils affectionnent les cavernes gelées : les parois de glace reflètent les lueurs des pièces et pierres précieuses et font que le trésor semble plus important encore. Ces créatures adorent les gemmes (et plus particulièrement les diamants) parce qu'elles sont jolies à regarder.

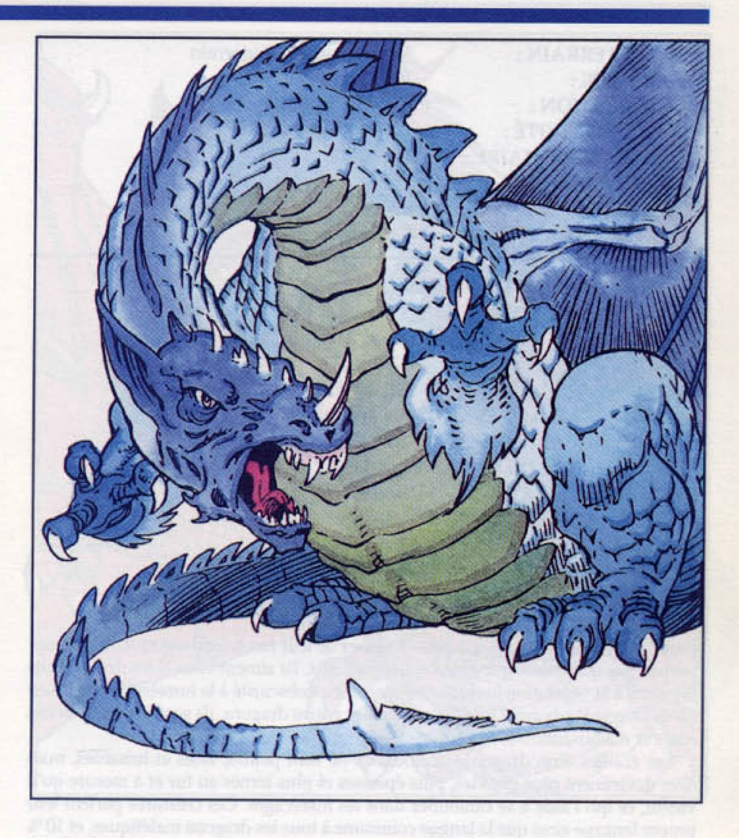
Écologie : bien que, comme tous les autres dragons, les dragons blancs soient capables d'ingérer à peu près n'importe quoi, ils sont très difficiles et n'acceptent de manger que de la nourriture gelée au préalable. Généralement, dès que le dragon a tué une créature à l'aide de son souffle, il la dévore sans attendre qu'elle ait dégelé. Quant aux créatures qu'il tue au corps à corps, il les ensevelit sous un tas de neige et ne les déterre que lorsqu'elles sont à son goût.

Les ennemis héréditaires des dragons blancs sont les géants du givre, qui les tuent pour les manger et se faire des armures de leur peau, à moins qu'ils ne les matent pour s'en faire des gardiens ou des montures.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,30-1,50	0,30-1,20	4	1d6+1	Aucun	Aucune	Aucun	3.000
2	1,50-4,20	1,20-3,60	3	2d6+2	Aucun	Aucune	Aucun	4.000
3	4,20-6,90	3,60-6,30	2	3d6+3	Aucun	Aucune	Aucun	6.000
4	6,90-9,60	6,30-8,40	1	4d6+4	Aucun	Aucune	E	8.000
5	9,60-12,30	8,40-10,80	0	5d6+5	Aucun	5 %	E, O, S	10.000
6	12,30-15	10,80-13,50	-1	6d6+6	1	10 %	E, O, S	12.000
7	15-17,70	13,50-16,20	-2	7d6+7	1	15 %	E, O, S	13.000
8	17,70-20,40	16,20-18,60	-3	8d6+8	2	20 %	E, O, S	14.000
9	20,40-23,10	18,60-21	-4	9d6+9	2	25 %	E, O, Sx2	16.000
10	23,10-25,80	21-23,40	-5	10d6+10	3	30 %	E, O, Sx2	17.000
11	25,80-28,50	23,40-25,50	-6	11d6+11	3	35 %	E, O, Sx3	18.000
12	28,50-31,20	25,50-28,20	-7	12d6+12	4	40 %	E, O, Sx3	19.000

Dragon chromatique - dragon bleu

CLIMAT/TERRAIN :	Désert aride
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	0 (base)
DÉPLACEMENT :	9, vl 30 (C), cr 4
DÉS DE VIE :	14 (base)
TAC0 :	7 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8/3-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (12,60 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons bleus sont extrêmement voraces et dotés d'un instinct de territoire très puissant. Ils adorent passer de longues heures à préparer des embuscades dans lesquelles tomberont des têtes de bétail ou des voyageurs imprudents, et passent tout autant de temps à se ressasser leurs victoires et à contempler leurs trophées.

La taille des écailles du dragon bleu n'augmente guère au fil de sa vie, mais elles deviennent progressivement plus épaisses et plus résistantes. Leur couleur varie de l'azur irridescent à l'indigo foncé et elles sont toujours luisantes car, en permanence, polies par le sable charrié par les vents du désert. Grâce à cela, ces créatures sont extrêmement repérables dans un panorama où il n'est guère possible de se cacher. Et pourtant, elles arrivent à se camoufler en s'enterrant sous le sable jusqu'à ce que seule une partie de leur tête soit exposée.

Les dragons bleus adorent voler dans l'air chaud du désert, et plus particulièrement de jour, car c'est à ce moment que la température est la plus élevée. Certains ont presque la couleur du ciel ; ils utilisent bien évidemment cet avantage au combat.

Les dragons bleus parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons maléfiques, et 12 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : les dragons bleus préfèrent combattre de loin pour que leurs adversaires puissent bien se rendre compte de la puissance dévastatrice de leur souffle (mais aussi pour prendre le moins de risques possible). Bien souvent, ils se positionnent juste au-dessus de l'ennemi, à moins qu'ils ne s'ensevelissent dans le sable jusqu'à ce que leurs proies arrivent à moins de 30 m d'eux. Les plus âgés font appel à leurs pouvoirs (comme *terrain hallucinatoire*) pour augmenter leurs chances de surprise. Ils ne s'enfuient que s'ils sont gravement blessés car, pour eux, la retraite est un acte d'une grande lâcheté.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon bleu est un éclair large de 1,50 m et long de 30 m. Toutes les créatures se trouvant sur sa trajectoire voient les dégâts réduits de moitié si elles réussissent un jet de sauvegarde contre les souffles. Un dragon bleu jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 7ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons bleus sont immunisés contre l'électricité. Ils gagnent les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *création* (ou *destruction*) *d'eau*, 3 fois par jour. **Juvénile :** *imitation des sons*, à volonté. **Adulte :** *diable de poussière*, 1 fois par jour. **Vieux :** *ventriloquie*, 1 fois par jour. **Vénérable :** *contrôle des vents*, 1 fois par jour. **Grand ver :** *terrain hallucinatoire*, 1 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons bleus vivent dans les déserts, les plaines arides et les terres incultivables des régions chaudes et humides. Ils aiment ces terrains mornes et désolés qui ne présentent d'autres obstacles que quelques dunes ou autres tas de rochers et qui leur permettent de surveiller leur territoire à des kilomètres à la ronde. Ils passent des heures à le faire, à la recherche d'éventuels intrus, mais aussi pour mieux admirer leur domaine. La plupart des dragons bleus vivent seuls car ils refusent de partager leur territoire avec d'autres. Mais lorsque l'on rencontre une famille, le mâle attaque avec une grande férocité pour défendre sa propriété (sa compagne et les petits). La femelle se joint à lui si la menace est importante.

Les principaux ennemis du dragon bleu sont l'homme, qui le chasse pour sa peau et ses richesses, mais aussi et surtout le dragon de laiton, qui vit dans les mêmes régions que lui. Lorsqu'un dragon bleu vient à découvrir un dragon de laiton sur son territoire, il n'a de cesse de l'avoir tué ou chassé une bonne fois pour toutes.

L'antre d'un dragon bleu est une vaste caverne souterraine dans laquelle il entrepose son trésor. Bien qu'il amasse tout ce qui a de la valeur, il apprécie surtout les pierres précieuses, avec une mention spéciale pour les saphirs.

Écologie : les dragons bleus peuvent ingérer presque n'importe quoi, et il arrive parfois qu'ils doivent manger des serpents, des lézards ou encore des plantes du désert pour calmer leur faim dévorante. Leur mets préféré reste toutefois le chameau et ils n'ont de plus grand plaisir que d'organiser un festin après avoir attaqué une caravane et cuit les animaux à l'aide de leur souffle.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,90-2,70	0,60-2,10	3	2d8+1	Aucun	Aucune	Aucun	6.000
2	2,70-6	2,10-4,80	2	4d8+2	Aucun	Aucune	Aucun	8.000
3	6-9,30	4,80-7,50	1	6d8+3	Aucun	Aucune	Aucun	10.000
4	9,30-15	7,50-10,20	0	8d8+4	1	Aucune	1/2 H, S	13.000
5	15-20,70	10,20-12,90	-1	10d8+5	2	20 %	H, S	15.000
6	20,70-26,40	12,90-15,60	-2	12d8+6	3	25 %	H, S	16.000
7	26,40-29,10	15,60-18,30	-3	14d8+7	3 1	30 %	H, S	17.000
8	29,10-31,80	18,30-21	-4	16d8+8	3 2	35 %	H, Sx2	18.000
9	31,80-34,50	21-23,70	-5	18d8+9	3 3	40 %	H, Sx2	20.000
10	34,50-37,20	23,70-26,40	-6	20d8+10	3 3 1/1	45 %	H, Sx2	21.000
11	37,20-39,90	26,40-29,10	-7	22d8+11	3 3 2/2	50 %	H, Sx3	22.000
12	39,90-42,60	29,10-31,80	-8	24d8+12	3 3 3/3	55 %	H, Sx3	23.000

Dragon chromatique - dragon noir

CLIMAT/TERRAIN :	Marais, jungle, souterrain
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	1 (base)
DÉPLACEMENT :	12, vl 30 (C), ng 12
DÉS DE VIE :	12 (base)
TAC0 :	9 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6/3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (9 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Prompts à la colère et toujours prêts à abuser de leur force, les dragons noirs ne supportent pas que quiconque s'introduise chez eux. Ils aiment vivre dans des endroits lugubres à la végétation luxuriante et préfèrent l'obscurité à la lumière du jour. Bien qu'ils ne soient pas aussi intelligents que les autres dragons, ils sont instinctivement rusés et malfaisants.

Les écailles d'un dragon noir nouveau-né sont petites, fines et luisantes, mais elles deviennent plus grandes, plus épaisses et plus ternes au fur et à mesure qu'il vieillit, ce qui l'aide à se camoufler dans les marécages. Ces créatures parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons maléfiques, et 10 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge.

Combat : les dragons noirs préfèrent prendre leur proie par surprise en utilisant le terrain au mieux pour se camoufler. Leurs cibles favorites sont les humains, qu'ils traquent parfois pendant plusieurs minutes pour essayer d'évaluer leur force avant de passer à l'assaut. Contre un groupe d'humains ou une créature de grande taille, les dragons noirs expérimentés commencent par utiliser leurs facultés spéciales pour que le marais lui-même affaiblisse l'ennemi avant d'attaquer personnellement. Ils utilisent également leur souffle avant de venir combattre au corps à corps. Lorsqu'ils se battent dans un marais à la végétation luxuriante, ils essayent de rester dans l'eau ou sur la terre ferme, car les nombreux arbres ne peuvent que gêner leur vol. Quand il se retrouve face à un ennemi trop dangereux pour lui, un dragon noir tente de s'enfuir à grands coups d'ailes (pour ne pas laisser de traces) puis va se cacher dans un étang ou une grande mare de vase.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon noir est un jet d'acide large de 1,50 m et long de 20 m. Toutes les créatures touchées ont droit à un jet de sauvegarde pour voir les dégâts subis réduits de moitié. Un dragon noir jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 5ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons noirs sont immunisés contre l'acide et possèdent la faculté de *respiration aquatique* (permanent). Ils gagnent les pouvoirs suivants au fil des années : **Juvénile :** *ténèbres*, 3 fois par jour et dans un rayon de 3 m par catégorie d'âge. **Adulte :** *corruption de l'eau*, 1 fois par jour. Le dragon peut corrompre 30 litres d'eau par catégorie d'âge, la rendant polluée et incapable d'alimenter la vie. Lorsque cette faculté est utilisée contre des potions ou élixirs, ceux-ci perdent tout pouvoir s'ils ne réussissent pas un jet de sauvegarde spécial (15 ou plus au d20). **Vieux :** *croissance végétale*, 1 fois par jour. **Vénérable :** *convocation d'insectes*, 1 fois par jour. **Grand ver :** *charme-reptiles*, 3 fois par jour. Ce pouvoir est similaire au sort de *charme-personnes et mammifères* mais n'affecte que les reptiles.

Habitat/Société : les dragons noirs vivent dans les marais, la jungle ou les forêts tropicales. Ils adorent cet environnement particulièrement humide où les nombreux arbres bloquent la quasi-totalité des rayons du soleil, où les insectes sont omniprésents et où les étangs couverts de vase stagnante ne manquent pas. Ces excellents nageurs aiment se cacher au cœur des marécages. Ils volent avec grâce mais ne préfèrent s'élancer dans les airs que de nuit pour profiter du moment où les ténèbres les cachent à la vue des indiscrets. Ils sont extrêmement égoïstes et vivent presque toujours seuls. Lorsque l'on rencontre une famille, les parents protègent leurs petits, du moins tant que la situation n'est pas trop dangereuse. Sans quoi, ils s'enfuient et laissent les jeunes se débrouiller seuls.

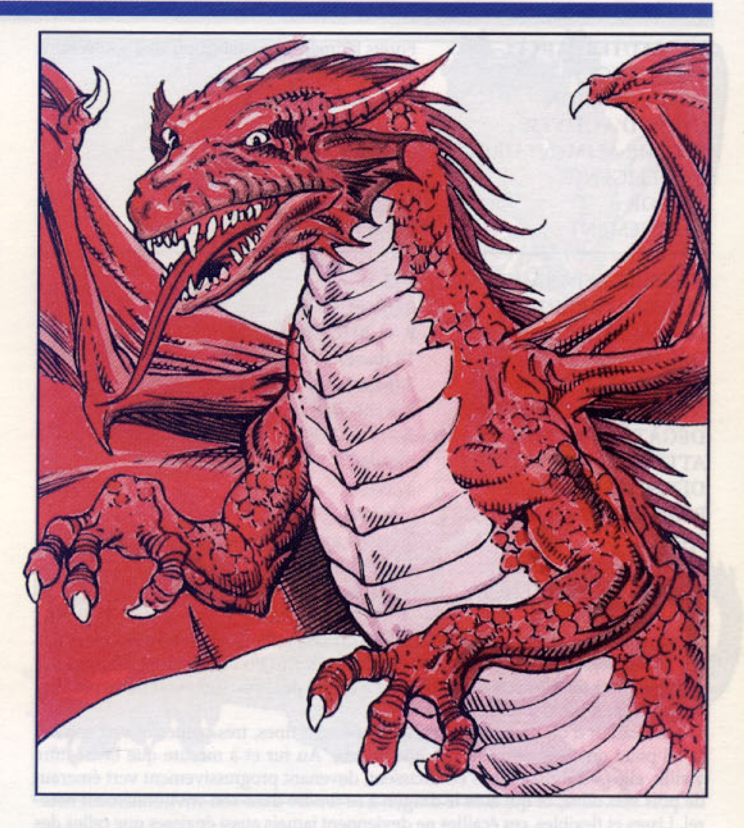
L'antre de ces monstres est une caverne humide ou un complexe souterrain. Les plus âgés parviennent à dissimuler l'entrée de leur repaire grâce à leur pouvoir de *croissance végétale*. Ils sont tout particulièrement fascinés par les pièces, et il arrive parfois que les plus âgés capturent et interrogent les humains, avant de les tuer, pour apprendre où ils cachent leurs pièces d'or, d'argent et de platine.

Écologie : les dragons noirs mangent presque n'importe quoi, bien qu'ils aient une préférence très marquée pour les poissons, mollusques et autres créatures aquatiques. Ils aiment tout particulièrement les anguilles, surtout géantes. Ils se nourrissent également de viande rouge mais préfèrent la laisser macérer pendant plusieurs jours dans un bain de vase avant de la manger.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,90-1,80	0,60-1,50	4	2d4+1	Aucun	Aucune	Aucun	4.000
2	1,80-4,50	1,50-3,60	3	4d4+2	Aucun	Aucune	Aucun	5.000
3	4,50-7,20	3,60-5,70	2	6d4+3	Aucun	Aucune	Aucun	7.000
4	7,20-9,90	5,70-8,10	1	8d4+4	1	Aucune	1/2 H	10.000
5	9,90-12,60	8,10-10,50	0	10d4+5	2	10 %	H	12.000
6	12,60-15,30	10,50-12,90	-1	12d4+6	3	15 %	H	13.000
7	15,30-18	12,90-15	-2	14d4+7	4	20 %	H	14.000
8	18-20,70	15-17,10	-3	16d4+8	5	25 %	Hx2	15.000
9	20,70-23,40	17,10-19,20	-4	18d4+9	6	30 %	Hx2	17.000
10	23,40-26,10	19,20-21,90	-5	20d4+10	7	35 %	Hx2	18.000
11	26,10-28,80	21,90-24	-6	22d4+11	8	40 %	Hx3	19.000
12	28,80-31,50	24-26,10	-7	24d4+12	9	45 %	Hx3	20.000

Dragon chromatique - dragon rouge

CLIMAT/TERRAIN :	Collines ou montagnes tempérées, tropicales ou subtropicales
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	-3 (base)
DÉPLACEMENT :	9, vl 30 (C), bd 3
DÉS DE VIE :	15 (base)
TAC0 :	5 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10/1-10/3-30
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (14,40 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons rouges sont les plus cupides de tous les grands reptiles ; ils cherchent en permanence à amasser davantage de richesses. Obsédés par leurs possessions, ils en connaissent l'inventaire précis jusqu'à la dernière pièce de cuivre. Terriblement prétentieux et sûrs d'eux, ils se considèrent supérieurs, non seulement aux autres dragons, mais aussi aux autres formes de vie.

À la naissance, leurs écailles sont petites et rouge vif. À cause de cela, les petits peuvent aisément être repérés par les prédateurs et les hommes qui les chassent pour leur peau, ce qui explique qu'ils vivent au fin fond de cavernes et qu'ils ne reçoivent l'autorisation d'en sortir que lorsqu'ils approchent de l'âge de juvénile. Le rouge de leurs écailles s'est alors assombri et elles sont désormais recouvertes d'une patine nettement moins brillante. Les petits sont désormais capables de se défendre seuls. Au fur et à mesure qu'ils prennent de l'âge, leurs écailles grandissent et s'épaississent pour devenir progressivement aussi dures que le métal.

Les dragons rouges parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons maléfiques, et 16 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : les dragons rouges sont tellement sûrs d'eux qu'ils ne prennent jamais le temps d'évaluer la force de leur adversaire. Dès qu'ils remarquent une proie, ils décident en un instant s'ils attaquent ou non et, en cas de réponse positive, mettent en pratique l'une des nombreuses stratégies "parfaites" qu'ils ont élaborées par avance dans la solitude de leur antre. Si la créature semble véritablement insignifiante (comme un humain sans armure), il se pose pour la réduire en charpie avec ses pattes et sa gueule (il ne veut pas l'immoler à l'aide de son souffle, de peur de détruire du même coup les richesses qu'elle pourrait transporter). Mais s'il se retrouve opposé à un groupe d'individus en armure, il fait usage de son souffle, de ses facultés spéciales et de ses sorts (s'il en possède) avant de se poser.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon rouge prend la forme d'un cône de feu brûlant long de 30 m et large de 1,50 m à son origine contre 10 m à son extrémité. Toute créature prise dans l'aire d'effet a droit à un jet de sauvegarde contre les souffles pour ne subir que des demi-dégâts. Un dragon rouge jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 9ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons rouges sont immunisés contre le feu. Ils gagnent les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *altération des feux naturels*, 3 fois par jour. **Juvénile :** *pyrotechnie*, 3 fois par jour. **Adulte :** *métal brûlant*, 1 fois par jour. **Vieux :** *suggestion*, 1 fois par jour. **Très vieux :** *hypnotisme*, 1 fois par jour. **Vénérable :** *détection des pierres précieuses* (nombre et genre, dans un rayon de 30 m), 3 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons rouges habitent dans les montagnes ou au sommet de hautes collines. Depuis leur perchoir, ils surveillent leur territoire, qu'ils considèrent s'étendre aussi loin que porte leur regard. Ils aiment vivre dans de vastes cavernes qui s'enfoncent profondément dans les entrailles de la terre.

Le dragon rouge préfère être seul et ne s'associe jamais avec d'autres créatures (ce qui inclut ses congénères), à moins que cela ne soit à son avantage. Par exemple, certains dragons rouges maîtrisant le sort de *charme-personnes* peuvent ordonner à des humains d'espionner pour leur compte et de leur ramener tous les renseignements possibles concernant les communautés les plus proches et les éventuels trésors de la région. Lorsqu'un dragon rouge devient jeune adulte, il est chassé du territoire de ses parents, pour qui il devient un concurrent.

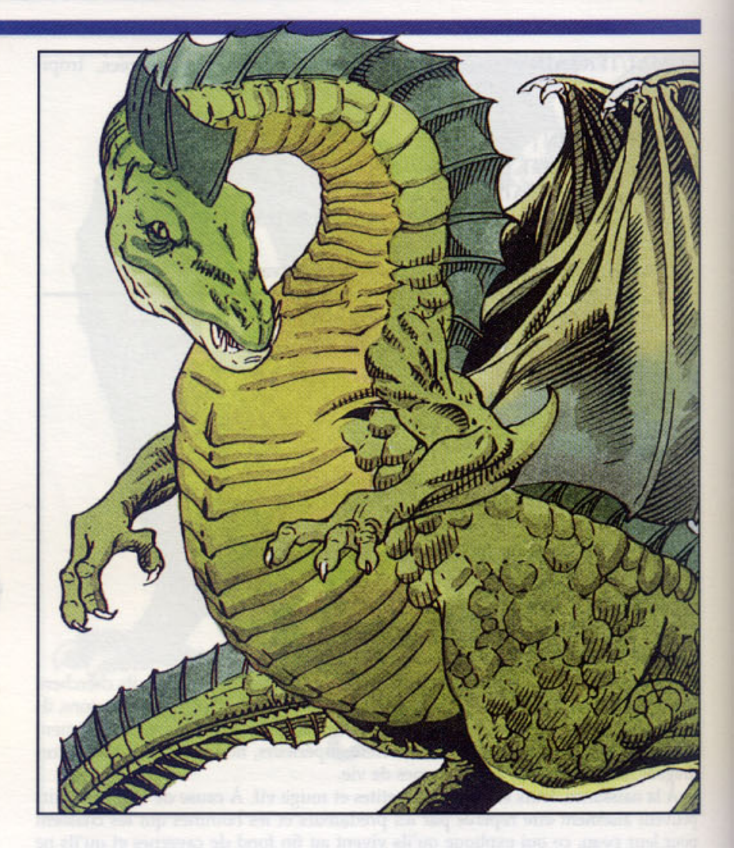
Les dragons rouges attaquent aussitôt toute créature pénétrant dans leur domaine, et plus particulièrement les dragons d'argent ou de cuivre, qui partagent souvent le même environnement qu'eux. Ils haïssent les dragons d'or plus que toute autre créature car ils sont conscients du fait que ceux-ci sont "presque" aussi puissants qu'eux.

Écologie : les dragons rouges sont des mangeurs de viande, bien qu'ils soient capables de digérer à peu près n'importe quoi. Ils aiment tout particulièrement croquer une jeune vierge humaine ou demi-humaine, et ils arrivent parfois à charmer des villageois importants pour que ceux-ci leur sacrifient régulièrement les jeunes filles de la communauté.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,30-3,60	0,90-3,60	0	2d10+1	Aucun	Aucune	Aucun	7.000
2	3,60-6,90	3,60-6,30	-1	4d10+2	Aucun	Aucune	Aucun	8.000
3	6,90-12,60	6,30-9	-2	6d10+3	Aucun	Aucune	Aucun	10.000
4	12,60-18,30	9-14,70	-3	8d10+4	1	Aucune	E, S, T	12.000
5	18,30-24	14,70-20,40	-4	10d10+5	2	30 %	H, S, T	14.000
6	24-29,70	20,40-26,10	-5	12d10+6	2 1	35 %	H, S, T	15.000
7	29,70-35,40	26,10-31,80	-6	14d10+7	2 2	40 %	H, S, T	16.000
8	35,40-41,10	31,80-37,50	-7	16d10+8	2 2 1	45 %	H, S, Tx2	19.000
9	41,10-46,80	37,50-43,20	-8	18d10+9	2 2 2	50 %	H, S, Tx2	21.000
10	46,80-49,50	43,20-45,90	-9	20d10+10	2 2 2 1/1	55 %	H, S, Tx2	22.000
11	49,50-52,20	45,90-48,60	-10	22d10+11	2 2 2 2/2	60 %	H, S, Tx3	23.000
12	52,20-54,90	48,60-51,30	-11	24d10+12	2 2 2 2 1/2 1	65 %	H, S, Tx3	24.000

Dragon chromatique - dragon vert

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts tempérées ou subtropicales, souterrains
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	0 (base)
DÉPLACEMENT :	9, vl 30 (C), ng 9
DÉS DE VIE :	13 (base)
TAC0 :	7 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8/2-20
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (10,80 m de base)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons verts sont méchants, cruels, grossiers et dotés d'un tempérament très vif. Ils détestent la bonté et les créatures d'alignement bon. Ils adorent les intrigues et cherchent à rendre esclaves les autres créatures des bois. Celles qu'ils ne peuvent contrôler ou intimider, ils les tuent.

Les écailles d'un dragon vert nouveau-né sont fines, très petites et vert sombre (à tel point qu'elles semblent presque noires). Au fur et à mesure que la créature vieillit, elles s'élargissent et s'éclaircissent, devenant progressivement vert émeraude puis vert olive, ce qui aide le dragon à se fondre dans son environnement naturel. Lisses et flexibles, ces écailles ne deviennent jamais aussi épaisses que celles des autres dragons.

Les dragons verts parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons maléfiques, et 12 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : les dragons verts n'ont pas besoin d'être provoqués pour se ruer au combat, et ce, quelle que soit la taille de l'adversaire. Si l'ennemi intrigue le dragon ou semble particulièrement coriace, le monstre le traque en restant caché jusqu'à ce que le moment lui paraisse opportun pour frapper. Il utilise alors la tactique qui lui paraît la plus appropriée. Face à un adversaire particulièrement impressionnant, il commence par faire usage de son souffle, de ses sorts ou de ses facultés magiques. Par contre, si sa proie paraît faible, il se découvre rapidement car il aime tout particulièrement semer la terreur chez ses ennemis. Puis, quand ce petit jeu ne l'amuse plus, il tue son adversaire en utilisant uniquement ses attaques physiques pour que le combat dure plus longtemps, ce qui lui permet de prolonger l'agonie de sa proie.

Parfois, ce dragon décide de contrôler une créature (le plus souvent un humain ou un demi-humain) par le biais de l'intimidation et de sa faculté de *suggestion*. Les dragons verts aiment interroger les humains, et plus spécialement les aventuriers, pour en apprendre toujours davantage sur leur société et leurs pouvoirs, mais aussi pour savoir ce qui se passe dans la région (et s'il y a des trésors à proximité).

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon vert est un nuage de chlore toxique faisant 15 m de long sur 12 m de large et 9 m de haut. Toute créature prise dans l'aire d'effet a droit à un jet de sauvegarde contre les souffles pour que les dégâts subis soient réduits de moitié. Un dragon vert jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 6ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons verts sont immunisés contre les gaz. Ils gagnent les pouvoirs suivants au fil des années : **Juvénile :** *respiration aquatique.* **Adulte :** *suggestion*, 1 fois par jour. **Âge mûr :** *distorsion du bois*, 3 fois par jour. **Vieux :** *croissance végétale*, 1 fois par jour. **Très vieux :** *enchevêtrement*, 1 fois par jour. **Ver :** *passage sans trace*, 3 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons verts vivent dans les forêts tempérées ou subtropicales, de préférence dans les plus vieilles (car ce sont elles qui disposent des plus grands arbres). Ils apprécient l'aspect et les odeurs de la forêt, qu'ils considèrent comme leur domaine exclusif. Il arrive parfois qu'ils pactisent avec d'autres créatures sylvestres malfaisantes, ces dernières étant alors chargées de les tenir informés de ce qui se passe dans les bois et aux alentours (en échange de quoi ils les laissent vivre). Lorsqu'un dragon vert vit dans une forêt située à flanc de coteau, il tente de réduire en esclavage ceux qu'il considère comme ses pires ennemis, les géants des collines. Son antre est une caverne souterraine située loin sous le sol de sa forêt.

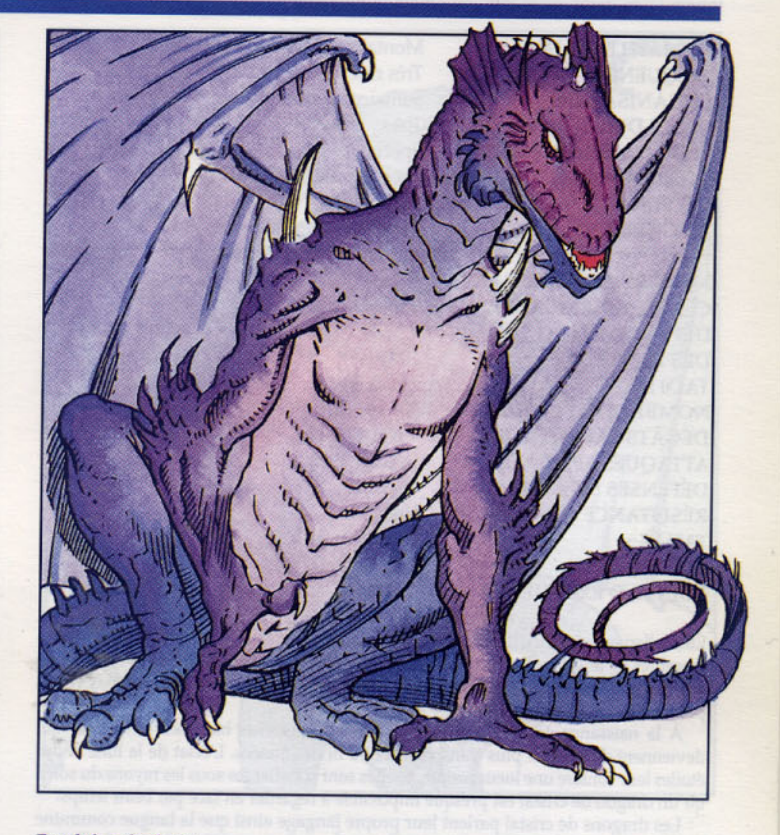
La majorité des dragons verts vivent seuls. Quand on rencontre un couple et ses petits, la femelle se rue à l'assaut, tandis que le mâle emmène la progéniture en sécurité avant de revenir se joindre au combat. Malgré leur nature malfaisante, les parents protègent farouchement leurs rejetons et sont prêts à se sacrifier pour eux.

Écologie : bien que les dragons verts puissent manger n'importe quoi, y compris des fourrés et de petits arbres quand ils ont vraiment faim, ils ont un goût très prononcé pour l'elfe. Dans les forêts situées à flanc de colline, les géants des collines chassent les jeunes dragons verts, dont la chair est pour eux un véritable délice.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,60-2,10	0,60-1,50	3	2d6+1	Aucun	Aucune	Aucun	5.000
2	2,10-4,80	1,50-4,50	2	4d6+2	Aucun	Aucune	Aucun	7.000
3	4,80-10,50	4,50-9,30	1	6d6+3	Aucun	Aucune	Aucun	8.000
4	10,50-13,20	9,30-12	0	8d6+4	1	15 %	1/2 H	11.000
5	13,20-15,90	12-14,40	-1	10d6+5	2	20 %	H	13.000
6	15,90-18,60	14,40-16,80	-2	12d6+6	3	25 %	H	14.000
7	18,60-21,30	16,80-19,20	-3	14d6+7	4	30 %	H	15.000
8	21,30-24	19,20-21,60	-4	16d6+8	4 1	35 %	Hx2	16.000
9	24-26,70	21,60-24	-5	18d6+9	4 2	40 %	Hx2	18.000
10	16,70-29,40	24-25,80	-6	20d6+10	4 3	45 %	Hx2	19.000
11	29,40-32,10	25,80-28,80	-7	22d6+11	4 4	50 %	Hx3	21.000
12	32,10-34,80	28,80-31,20	-8	24d6+12	5 4	55 %	Hx3	22.000

Dragon cristallin - dragon d'améthyste

CLIMAT/TERRAIN :	Lacs de montagne froids ou tempérés
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	-4 (base)
DÉPLACEMENT :	12, vl 40 (C), ng 12
DÉS DE VIE :	14 (base)
TAC0 :	7 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10/1-10/5-30
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (9 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons d'améthyste sont des êtres empreints de sagesse et au port royal. Ils restent toujours distants et ignorent ce qu'ils considèrent comme des petites querelles mesquines entre le bien et le mal, ou entre la loi et le chaos. À la naissance, ils ont une peau lavande couverte de petites écailles violettes, translucides et très légères. Au fil du temps, ces écailles s'assombrissent. Les adultes sont d'un violet brillant.

Les dragons d'améthyste parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons cristallins, et 18 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : le dragon d'améthyste préfère palabrer que combattre. Lorsque l'affrontement est inévitable, il ouvre les hostilités à l'aide de son souffle, puis utilise ses facultés psioniques et ses sorts. Il ne se cache jamais et le terme embuscade ne fait pas partie de son vocabulaire. Il considère que la retraite est déshonorante, mais fuit tout de même si la seule alternative restante est la mort.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon d'améthyste est un losange violet qu'il peut cracher au beau milieu de ses ennemis, et ce jusqu'à 25 m de distance. Le losange explose avec violence et inflige les dégâts indiqués à toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 20 m (un jet de sauvegarde réussi permet de réduire les dégâts de moitié). De plus, toutes les créatures de taille E ou moins doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou être projetées au sol. Quiconque est blessé par l'explosion a 50 % de chances d'être assommé pendant 1d8 rounds plus 1 round supplémentaire par catégorie d'âge du dragon. Un dragon d'améthyste jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 9ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons d'améthyste bénéficient du pouvoir de *respiration aquatique* et sont immunisés contre les attaques psioniques. Ils sont également immunisés contre les attaques (et autres effets) des sorts et objets de force, comme les *perles de force*, les *murs de force*, les divers sorts de Bigby ou encore *sphère d'Otiluke*. Ils gagnent les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *marche sur les eaux*, 6 fois par jour. **Juvénile :** *neutralisation du poison*, 6 fois par jour. **Adulte :** *changement de forme* (comme le pouvoir de druide, en reptile, oiseau ou mammifère), 3 fois par jour, chaque type de forme n'étant utilisable que 1 seule fois par jour. **Vieux :** *sphère d'Otiluke*, 3 fois par jour. **Très vieux :** *bassin divinatoire*, 1 fois par jour. **Vénérable :** *contrôle du climat*, 1 fois par jour.

Facultés psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
= DV	3/3/5	CE, EP, SP/BP, NS, TV	= Int	250

Facultés les plus couramment répandues (la plupart des dragons d'améthyste préfèrent les pouvoirs de psychokinésie et nombreux sont ceux qui choisissent psychométabolisme comme discipline additionnelle) :

- **Psychokinésie - sciences :** détonation, force projetée, télékinésie ; **dévotions :** agitation moléculaire, contrôle d'un corps, barrière inertielle.
- **Psychométabolisme - sciences :** assimilation d'énergie, guérison complète, métamorphisme ; **dévotions :** ajustement cellulaire, extension, réduction.
- **Télépathie - sciences :** domination, lien spirituel, scellés mentaux ; **dévotions :** contact, ESP, ouïe vraie, pénétration de l'identité.
- **Métapsionique - sciences :** chirurgie psychique, octroi de pouvoir, ultrasouffle ; **dévotions :** amplification, détection de psionique, drainage psychique.

Habitat/Société : les dragons d'améthyste vivent sur les rives de lacs ou d'étangs de montagne isolés, certains résidant dans des cavernes situées sous la surface de l'eau. Ce sont de bons parents, mais qui pensent que leurs enfants doivent savoir se débrouiller dès qu'ils deviennent de jeunes adultes. Ils n'apprécient ni les dragons rouges ni les dragons blancs. Quant aux dragons d'argent et aux dragons de cuivre, ils considèrent que ce sont des idiots.

Écologie : les dragons d'améthyste mangent de préférence du poisson et une grande quantité de pierres précieuses. Aucune autre forme de vie ne leur est vraiment antagoniste.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,60-3	1,20-3	-1	2d8+1	Aucun	Aucune	Aucun	4.000
2	3-5,40	3-4,80	-2	4d8+2	Aucun	Aucune	Aucun	6.000
3	5,40-8,40	4,80-7,80	-3	6d8+3	Aucun	Aucune	Aucun	7.000
4	8,40-11,40	7,80-10,80	-4	8d8+4	Aucun/1	Aucune	H, U, T	9.000
5	11,40-15,90	10,80-13,80	-5	10d8+5	1/1	25 %	H, Ux2, T	10.000
6	15,90-20,40	13,80-16,80	-6	12d8+6	1/2 1	30 %	H, Ux3, Tx2	12.000
7	20,40-24	16,80-19,80	-7	14d8+7	1/1 2 1 1	35 %	H, Ux4, Tx2	13.000
8	24-27,60	19,80-22,80	-8	16d8+8	2 1/2 2 2 1 1	40 %	H, Ux6, Tx3	15.000
9	27,60-30,60	22,80-24,60	-9	18d8+9	2 1 1/2 2 2 2 1 1	45 %	H, Ux8, Tx3	17.000
10	30,60-33,60	24,60-26,40	-10	20d8+10	2 2 1 1/2 2 2 2 1 1	50 %	H, Ux10, Tx4	19.000
11	33,60-36,60	26,40-28,20	-11	22d8+11	2 2 2 2 1/2 2 2 2 2 1	55 %	H, Ux13, Tx4	20.000
12	36,60-39,60	28,20-30	-12	24d8+12	2 2 2 2 2 2/2 2 2 2 2 2	60 %	H, Ux16, Tx5	21.000

Dragon cristallin - dragon de cristal

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes froides ou tempérées
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	0 (base)
DÉPLACEMENT :	9, vl 24 (C), bd 3
DÉS DE VIE :	10 (base)
TAC0 :	11 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6/2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	G (3,60 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Éternellement curieux, les dragons de cristal sont les plus amicaux de tous les membres de leur famille. Bien qu'ils ne recherchent jamais activement la compagnie des autres, ils se font un plaisir de discuter avec les visiteurs qui ne sont pas venus pour tenter de les dépouiller.

À la naissance, les dragons de cristal ont des écailles blanches et lustrées qui deviennent de plus en plus transparentes au fil des années. L'éclat de la lune et des étoiles leur confère une lueur propre, et elles sont si brillantes sous les rayons du soleil qu'un dragon de cristal est presque impossible à regarder en face par beau temps.

Les dragons de cristal parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons cristallins, et 10 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : le dragon de cristal préfère nettement la discussion au combat, et il n'est pas rare qu'il utilise sa faculté de *charme-personnes* dès les premiers instants de la conversation. Il n'a pas tendance à se cacher, mais si les visiteurs deviennent hostiles, il se replie pour les observer grâce à ses pouvoirs innés, ce qui lui permet de préparer sa défense. Il commence généralement par faire usage de son souffle pour affaiblir ses ennemis. Puis viennent les sorts et les facultés spéciales, pattes et gueule n'étant utilisées qu'en dernier recours.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle de ce dragon est un cône de fragments lumineux long de 20 m et large de 1,50 m à son origine contre 7,50 m à son extrémité. Les créatures prises dans l'aire d'effet ont droit à un jet de sauvegarde pour réduire les dégâts de moitié, plus un second (de nouveau contre les souffles) pour ne pas être aveuglées pendant 1 tour par catégorie d'âge du dragon. Les fragments sont extrêmement lumineux et visibles à des kilomètres à la ronde. Toute créature se trouvant à moins de 20 m d'un dragon de cristal utilisant son souffle doit réussir un jet de sauvegarde (contre les souffles) ou être désorientée, ce qui se traduit par un malus de -2 aux jets d'attaque pendant 1 tour par catégorie d'âge du dragon. Un dragon de cristal jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 5ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons de cristal sont immunisés contre le froid normal et les sorts à base de lumière. Ils sont également capables de jeter *charme-personnes* à volonté. Ils gagnent ensuite les pouvoirs suivants au fil des années : **Juvénile :** *vapeur colorée*, 3 fois par jour. **Âge mûr :** *suggestion*, 3 fois par jour. **Très vieux :** *écaille porte-bonheur*, 1 fois par jour. Ce pouvoir permet au dragon d'enchanter une de ses écailles pour qu'elle fonctionne comme une pierre porte-bonheur. L'enchantement dure 1 heure par catégorie d'âge du dragon. Ces écailles sont offertes aux visiteurs amicaux. **Ver :** *contrôle des vents*, 3 fois par jour.

Facultés psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
= DV	1/1/2	CE/NS	= Int	100

Facultés les plus couramment répandues :

• **Clairsentience - sciences :** clairaudience, clairvoyance, précognition ; **dévotions :** au choix.

Habitat/Société : les dragons de cristal apprécient tout particulièrement les endroits très dégagés leur permettant d'observer le firmament, car ils adorent contempler les étoiles. Il arrive qu'ils bâtissent des fortins de neige quand ils n'en font pas de superbes sculptures (ou quand ils ne bombardent pas la moindre cible de passage à grands coups de boules de neige). Ils aiment s'amuser et sont très espiègles. Ce sont d'assez bons parents, même s'ils sont quelque peu irresponsables.

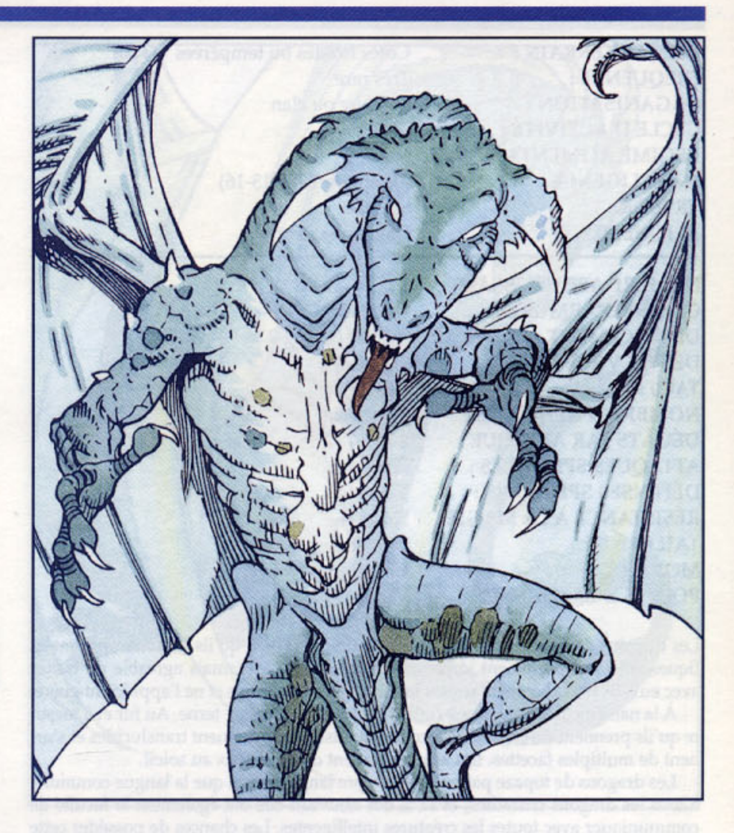
Ces créatures sont chassées par certains dragons blancs, et pourtant, il arrive de temps en temps qu'un dragon de cristal adopte un jeune dragon blanc pour lui apprendre comment être amical. Les dragons de cristal s'entendent bien avec la quasi-totalité des races existantes, à l'exception des géants, qu'ils haïssent car ces derniers essayent parfois de les réduire en esclavage.

Écologie : les dragons de cristal se nourrissent principalement de pierres précieuses et de minerais à forte teneur en métal.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,30-1,20	0,30-1,80	3	1d4+1	Aucun	Aucune	Aucun	1.400
2	1,20-2,70	1,80-3,30	2	2d4+2	Aucun	Aucune	Aucun	2.000
3	2,70-4,20	3,30-4,80	1	3d4+3	Aucun	Aucune	Aucun	3.000
4	4,20-6,30	4,80-6,90	0	4d4+4	Aucun/1	Aucune	E, Q	5.000
5	6,30-8,40	6,90-9	-1	5d4+5	1/1	5 %	E, Qx2, T	6.000
6	8,40-11,40	9-12	-2	6d4+6	1/1 1	10 %	H, Qx3, T	7.000
7	11,40-14,40	12-15	-3	7d4+7	1/1 1 1	15 %	H, Qx4, T	9.000
8	14,40-16,80	15-18	-4	8d4+8	1 1/1 1 1	20 %	H, Qx5, T	10.000
9	16,80-19,20	18-21	-5	9d4+9	1 1 1/2 1 1	25 %	H, Qx6, Tx2	12.000
10	19,20-21,60	21-23,10	-6	10d4+10	1 1 1/2 2 1 1	30 %	H, Qx7, Tx2	13.000
11	21,60-24	23,10-25,20	-7	11d4+11	2 1 1/2 2 2 1	35 %	H, Qx8, Tx2	15.000
12	24-27,60	25,20-27,30	-8	12d4+12	2 2 1/2 2 2 2	40 %	H, Qx9, Tx2	16.000

Dragon cristallin - dragon de saphir

Climat/Terrain :	Tous (souterrain)
Fréquence :	Très rare
Organisation :	Solitaire ou clan
Cycle d'activité :	Tous
Régime alimentaire :	Spécial
Intelligence :	Géniale (17-18)
Trésor :	Spécial
Alignement :	Loyal neutre
Nombre apparaissant :	1 (2-5)
Classe d'armure :	-3 (base)
Déplacement :	9, vl 30 (C), cr 6
Dés de vie :	13 (base)
TAC0 :	7 (base)
Nombre d'attaques :	3 + spécial
Dégâts par attaque :	1-8/1-8/5-20 (3d6+2)
Attaques spéciales :	Spécial
Défenses spéciales :	Variable
Résistance à la magie :	Variable
Taille :	E (7,20 m de base)
Moral :	Fanatique (17-18)
Points d'expérience :	Variable



Bien qu'ils ne soient pas résolument hostiles, les dragons de saphir ont un instinct de territoire extrêmement développé et sont méfiants envers tous les étrangers.

Ces splendides dragons peuvent aller du bleu le plus clair au plus foncé qui soit, et la moindre lumière les fait scintiller, même les plus jeunes. On les confond souvent avec les dragons bleus, sauf lorsque l'on se souvient que ces derniers vivent dans les terres arides.

Les dragons de saphir parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons cristallins, et 16 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : le dragon de saphir commence par observer les intrus avant de décider ce qu'il va faire d'eux (à moins qu'il y ait des ennemis héréditaires, comme les drows ou les nains, parmi les intrus en question). Si les nouveaux venus ne sont pas manifestement hostiles, il tente de communiquer avec eux (en jetant éventuellement quelques sorts) pour déterminer quelles sont leurs intentions et de les convaincre de s'en aller. Si le dragon (ou son trésor) est menacé, il riposte immédiatement à l'aide de son souffle, de ses sorts et de ses attaques physiques. Il utilise ses capacités psioniques et ses facultés innées pour s'enfuir si son existence est en danger.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle de ce dragon prend la forme d'un cône de son tellement aigu qu'il en est presque inaudible. Il fait 25 m de long sur 1,50 m de large à son origine et 7,50 m en son extrémité. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet ont droit à un jet de sauvegarde pour ne subir que des demi-dégâts. Elles doivent ensuite exécuter un second jet de sauvegarde (toujours contre les souffles) sous peine de paniquer et de fuir pendant 1-6 rounds, plus 2 rounds supplémentaires par catégorie d'âge du dragon. Il s'agit là d'un effet métabolique affectant même les créatures immunisées contre la *terreur* si elles ratent leur jet de sauvegarde. Le fait d'être sourd ne protège pas des dégâts causés par le souffle, mais immunise contre l'effet de *terreur*. Un dragon de saphir jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 7ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons d'émeraude sont immunisés contre la terreur sous toutes ses formes, ainsi que contre les sorts *immobilisation des monstres, lenteur, paralysie* et *toile d'araignée*. Ils gagnent les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *lumière éternelle*, 3 fois par jour. **Juvénile :** *façonnage de la pierre*, 3 fois par jour. **Adulte :** *coquille antimagique*, 1 fois par jour. **Âge mûr :** *passe-muraille*, 6 fois par jour. **Vénérable :** *mur de pierre*, 3 fois par jour. **Grand ver :** *rayon de soleil*, 3 fois par jour.

Facultés psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
= DV	2/2/4	CE, SP/FI, NS	= Int	200

Facultés les plus couramment répandues (la plupart des dragons de saphir préfèrent les pouvoirs de psychoportation) :

- **Clairsentience - sciences :** clairaudience, clairvoyance ; **dévotions :** connaissance de la direction, navigation radiale.
- **Psychokinésie - sciences :** désintégration, réarrangement moléculaire, télékinésie ; **dévotions :** animation des ombres, contrôle de la lumière, manipulation moléculaire.
- **Psychoportation - sciences :** au choix ; **dévotions :** au choix.

Habitat/Société : les dragons de saphir vivent loin sous la surface du sol et entreposent souvent leur trésor dans une caverne qu'il n'est possible d'atteindre que par magie (ou en faisant usage de capacités psioniques). Ils vivent parfois sur le même territoire que les dragons d'émeraude. Ils traitent bien leurs petits mais les forcent à aller se trouver leur propre domaine dès qu'ils deviennent de jeunes adultes.

Écologie : les dragons de saphir chassent souvent les araignées géantes, qu'ils considèrent comme un mets savoureux. Leurs ennemis héréditaires sont les dragons des profondeurs, les drows, les nains, les flagelleurs mentaux et les aboleths.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	1,20-3	0,60-1,50	0	2d6+1	Aucun	Aucune	Aucun	2.000
2	3-6	1,50-3	-1	4d6+2	Aucun	Aucune	Aucun	4.000
3	6-9	3-4,50	-2	6d6+3	Aucun	Aucune	Aucun	6.000
4	9-12	4,50-6	-3	8d6+4	Aucun/1	Aucune	H, Qx2	8.000
5	12-15	6-7,50	-4	10d6+5	1/1	20 %	H, Qx4, T	9.000
6	15-18	7,50-9	-5	12d6+6	1/1 1	25 %	H, Qx6, T	11.000
7	18-21	9-10,50	-6	14d6+7	1 1/1 1	30 %	H, Qx8, Tx2	13.000
8	21-24	10,50-12	-7	16d6+8	2 1/2 1	35 %	Hx2, Qx10, Tx2	14.000
9	24-27	12-13,50	-8	18d6+9	2 1 1/2 1 1	40 %	Hx2, Qx13, Tx3	15.000
10	27-30	13,50-15	-9	20d6+10	2 2 1/2 2 1 1	45 %	Hx2, Qx16, Tx3	17.000
11	30-33	15-16,50	-10	22d6+11	2 2 1 1/2 2 2 1 1	50 %	Hx2, Qx20, Tx4	18.000
12	33-36	16,50-18	-11	24d6+12	2 2 2 1/2 2 2 2 2	55 %	Hx2, Qx24, Tx4	20.000

Dragon cristallin - dragon de topaze

CLIMAT/TERRAIN :	Côtes froides ou tempérées
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	-1 (base)
DÉPLACEMENT :	9, vl 24 (C), ng 9
DÉS DE VIE :	11 (base)
TAC0 :	9 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-7/2-7/2-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	E (4,50 m de base)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons de topaze sont égoïstes et inamicaux. Bien qu'ils ne soient pas maléfiques, leur comportement imprévisible fait qu'il n'est jamais agréable de traiter avec eux. Ils ne recherchent jamais la compagnie des autres et ne l'apprécient guère.

À la naissance, ils sont d'une couleur jaune-orangé assez terne. Au fur et à mesure qu'ils prennent de l'âge, leurs écailles durcissent, deviennent translucides et s'ornent de multiples facettes. Les adultes brillent de mille feux au soleil.

Les dragons de topaze parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons cristallins, et 12 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : le dragon de topaze déteste les intrusions mais préfère éviter le combat direct, par exemple en faisant semblant de négocier pour masquer le fait qu'il utilise ses facultés psioniques et ses pouvoirs innés. Si les indésirables se montrent hostiles ou s'il en a assez d'eux, il les attaque en se servant d'abord, si possible, de ses capacités psioniques et en faisant appel à ses sorts si cela est nécessaire. Il aime également se battre au corps à corps et n'utilise généralement son souffle qu'après avoir été blessé. Il se replie s'il est menacé ; il peut également prétendre qu'il se rend pour gagner du temps. Si le combat est difficile, il accomplit souvent un ou deux replis stratégiques dans l'espoir de pouvoir surprendre ses adversaires en revenant au combat.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon de topaze est un cône long de 21 m pour une largeur de 1,50 m à son origine et de 7,50 m à son extrémité. Tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet est sévèrement déshydraté, à tel point que s'il l'utilise contre une quantité donnée de liquide, il en fait évaporer 30 litres par point de dégâts infligé. Toutes les créatures prises dans ce cône ont droit à un jet de sauvegarde pour voir leurs dégâts réduits de moitié. L'intense déshydratation fait que celles qui le ratent perdent également 1d6+6 points de Force, contre 1d6 pour celles qui le réussissent. Aucun sort moindre que *guérison* ou *régénération* ne permet de recouvrer la force perdue, encore que les créatures qui disposent de soins sérieux et constants récupèrent 1 point par jour. Toute créature tombant à 0 (ou moins) en Force décède sur l'instant. Un dragon de topaze jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 5ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons de topaze peuvent respirer sous l'eau et sont immunisés contre le froid. Ils gagnent les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *protection contre le mal* ou *contre le bien*, 3 fois par jour. **Juvénile :** *clignotement*, 3 fois par jour. **Adulte :** *mur de brouillard*, 3 fois par jour. **Âge mûr :** *eau aérée*, 3 fois par jour, dans un rayon de 3 m par catégorie d'âge du dragon. **Vieux :** *séparation des eaux*, 1 fois par jour.

Facultés psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
= DV	1/1/3	EC, PM/BM, NS	= Int	120

Facultés les plus couramment répandues (la plupart des dragons de topaze préfèrent les pouvoirs de psychométabolisme) :

- **Psychokinésie - sciences :** télékinésie ; **dévotions :** amollissement, animation d'un objet, contrôle du vent, manipulation moléculaire.
- **Psychométabolisme - sciences :** assimilation d'énergie, drainage de vie, métamorphisme ; **dévotions :** biorétroaction, délabrement, équilibre corporel, simulation chimique.

Habitat/Société : les dragons de topaze vivent en bord de mer, le plus souvent dans des cavernes qu'ils s'approprient (ou qu'ils taillent eux-mêmes) sous la surface des flots. Grâce à leur magie, leur antre reste toujours totalement sec. Ils adorent se faire dorer au soleil sur de petits promontoires rocheux balayés par le vent et les embruns. Ils n'aiment guère l'eau et ne se résolvent à nager que lorsqu'il leur faut chasser ou combattre. Ce sont des parents indifférents qui laissent leur progéniture se débrouiller. Ils haïssent les dragons de bronze et les attaquent à vue.

Écologie : les dragons de topaze ont un goût prononcé pour le poisson et toute autre créature venue de la mer, avec une mention spéciale pour les calmars géants.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,60-2,70	0,60-1,50	2	1d6+1	Aucun	Aucune	Aucun	2.000
2	2,70-4,80	1,50-2,70	1	2d6+2	Aucun	Aucune	Aucun	3.000
3	4,80-6,90	2,70-3,90	0	3d6+3	Aucun	Aucune	Aucun	5.000
4	6,90-10,80	3,90-5,10	-1	4d6+4	Aucun/1	Aucune	E, Q	7.000
5	10,80-13,20	5,10-6,90	-2	5d6+5	1/1	10 %	H, Qx3, T	8.000
6	13,20-15,90	6,90-8,70	-3	6d6+6	1/1 1	15 %	H, Qx5, T	10.000
7	15,90-17,70	8,70-9,90	-4	7d6+7	1/2 1	20 %	H, Qx7, T	12.000
8	17,70-19,50	9,90-11,10	-5	8d6+8	1 1/2 1 1	25 %	H, Qx9, Tx2	14.000
9	19,50-21	11,10-12,30	-6	9d6+9	1 1 1/2 2 1	30 %	H, Qx11, Tx2	15.000
10	21-22,50	12,30-13,50	-7	10d6+10	2 1 1/2 2 1 1	35 %	H, Qx13, Tx2	16.000
11	22,50-24	13,50-14,40	-8	11d6+11	2 2 1/2 2 2 1	40 %	Hx2, Qx15, Tx3	17.000
12	24-27,60	14,40-15	-9	12d6+12	2 2 1 1/2 2 2 2	45 %	Hx2, Qx17, Tx3	18.000

Dragon cristallin - dragon d'émeraude

CLIMAT/TERRAIN :	Tropical ou subtropical / Volcans éteints
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Loyal neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	-2 (base)
DÉPLACEMENT :	9, vl 30 (C), cr 3
DÉS DE VIE :	12 (base)
TAC0 :	9 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8/3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	E (6 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons d'émeraude sont extrêmement curieux, surtout en ce qui concerne les coutumes et l'histoire locales, mais ils préfèrent se contenter d'un rôle d'observateur. Aucun dragon cristallin n'est plus paranoïaque qu'eux ; ils ne supportent pas que l'on s'approche de leur trésor.

À la naissance, les dragons d'émeraude ont des écailles vertes et translucides. Au fil des années, elles durcissent et prennent différentes teintes de vert. Elles scintillent à la lumière et donnent l'impression que la peau du dragon est en mouvement constant.

Les dragons d'émeraude parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons cristallins, et 14 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : les dragons d'émeraude installent généralement des pièges et des systèmes d'alarme autour de leur antre pour être prévenus de l'approche d'éventuels visiteurs. Ils restent souvent cachés, préférant observer les intrus à l'aide de leurs facultés spéciales, et sortent rarement pour discuter. Lorsque les indésirables attaquent ou s'approchent du trésor, le dragon s'enfonce sous terre pour surgir sous leurs pieds. Il utilise alors son souffle et ses pattes pour les mettre hors de combat le plus rapidement possible. S'il se trouve face à des adversaires trop puissants, il se replie et peut alors, si nécessaire, attendre des années entières avant de prendre sa revanche.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon d'émeraude est un hurlement qui produit des vibrations affectant toutes les créatures situées à moins de 40 m de sa gueule. Quiconque se trouve dans l'aire d'effet peut voir les dégâts subis réduits de moitié en réussissant son jet de sauvegarde. Les victimes doivent aussi réussir un second jet de sauvegarde (également contre les souffles) sous peine d'être étourdies par le choc et incapables de combattre pendant 1d4 rounds, plus 3 rounds supplémentaires par catégorie d'âge du dragon. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde sont désorientées et rendues sourdes pendant la même durée, ce qui leur inflige un malus de -1 aux jets d'attaque. Le fait d'être sourd n'empêche pas de subir les dégâts dus au souffle, mais protège par contre de l'étourdissement et de la désorientation (pas de second jet de sauvegarde à effectuer). Un dragon d'émeraude jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 6ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons d'émeraude sont immunisés contre les attaques à base de son. Ils sont également capables de jeter *traversée des flammes* à volonté. Ils gagnent ensuite les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune** : *rumeur illusoire*, 3 fois par jour. **Juvénile** : *hypnotisme*, 3 fois par jour. **Adulte** : *minuscules météores de Melf*, 3 fois par jour. **Âge mûr** : *immobilisation des personnes*, 3 fois par jour. **Vénérable** : *animation de la pierre*, 1 fois par jour. **Grand ver** : *quête*, 1 fois par jour. *Hypnotisme* et *quête* sont produits par les jeux de lumière que le dragon peut générer à l'aide de ses écailles.

Facultés psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
= DV	2/2/3	EC, SP/NS, TV	= Int	180

Facultés les plus couramment répandues (la plupart des dragons d'émeraude préfèrent les pouvoirs télépathiques) :

- **Clairsentience - sciences** : lecture d'un objet, précognition, vision de l'aura ; **dévotions** : esprit combattant, sens du danger, vision globale.
- **Télépathie - sciences** : expulsion, lien spirituel, sonde ; **dévotions** : contact, détection de la vie, ESP, lien sonore, lien visuel.

Habitat/Société : les dragons d'émeraude sont des reclus qui se choisissent le plus souvent un antre dans le cratère d'un volcan éteint (ou rarement actif). Ce sont des parents extrêmement protecteurs qui préfèrent que leurs enfants restent dans le repaire le plus longtemps possible pour que tous puissent s'entre-défendre. Ils vivent parfois non loin des dragons de saphir. Ils craignent la cupidité sans limite des dragons rouges.

Écologie : les dragons d'émeraude peuvent tout manger, mais préfèrent le lézard et le géant. Ils vouent une grande hostilité aux géants du feu.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,90-2,70	0,60-2,10	1	2d4+1	Aucun	Aucune	Aucun	2.000
2	2,70-5,40	2,10-4,20	0	4d4+2	Aucun	Aucune	Aucun	3.000
3	5,40-8,10	4,20-6,30	-1	6d4+3	Aucun	Aucune	Aucun	5.000
4	8,10-10,80	6,30-8,40	-2	8d4+4	1	Aucune	1/2 H, Qx2	7.000
5	10,80-13,50	8,40-10,50	-3	10d4+5	1/1	15 %	H, Qx4, T	8.000
6	13,50-16,20	10,50-12,60	-4	12d4+6	1 1/1	20 %	H, Qx6, T	10.000
7	16,20-18,90	12,60-14,70	-5	14d4+7	1 1/1 1	25 %	H, Qx8, Tx2	12.000
8	18,90-21,60	14,70-16,80	-6	16d4+8	1 1 1/2 1	30 %	H, Qx10, Tx2	13.000
9	21,60-24,30	16,80-18,90	-7	18d4+9	2 1 1/2 1 1	35 %	Hx2, Qx12, Tx2	14.000
10	24,30-27	18,90-21	-8	20d4+10	2 2 1/2 2 1	40 %	Hx2, Qx14, Tx3	16.000
11	27-29,70	21-23,10	-9	22d4+11	2 2 1 1/2 2 1 1	45 %	Hx2, Qx16, Tx3	17.000
12	29,70-32,40	23,10-25,20	-10	24d4+12	2 2 1 1 1/2 2 2 1	50 %	Hx2, Qx18, Tx3	19.000

Dragon métallique - dragon d'airain

CLIMAT/TERRAIN :	Plaines ou déserts arides
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Chaotique bon (neutre)
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	0 (base)
DÉPLACEMENT :	12, vl 30 (C), cr 6
DÉS DE VIE :	12 (base)
TAC0 :	9 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6/4-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (9 m de base)
MORAL :	Fanatique (17 de base)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons d'airain aiment beaucoup s'entendre parler, mais converser avec eux n'est jamais vraiment agréable. Ils sont égocentriques et souvent rustres. Il n'est pas rare qu'ils détiennent des renseignements intéressants, mais ils ne finissent par les divulguer qu'après s'être à maintes reprises éloignés du sujet et avoir fait comprendre qu'un cadeau serait très apprécié en échange.

À la naissance, leurs écailles sont ternes et d'un jaune mâtiné de brun tacheté. Elles deviennent plus jaunes au fur et à mesure que le dragon prend de l'âge, jusqu'à finir par avoir un reflet de vieux métal patiné.

Combat : les dragons d'airain préfèrent discuter plutôt que combattre. Si une créature tente de les quitter sans avoir longuement parlé avec eux, ils peuvent se sentir offensés et tenter de forcer l'impertinent à engager la conversation (par le biais de leur pouvoir de *suggestion*), à moins qu'ils ne le punissent en lui faisant inhaler une bouffée de gaz endormant. Si la victime rate son jet de sauvegarde contre les souffles, elle a de fortes chances de se réveiller coincée sous la masse du dragon ou encore enterrée dans le sable jusqu'au cou et devra rester dans cette position tant que le dragon ne se sera pas fatigué de discuter avec elle. Avant tout combat, les dragons d'airain génèrent un nuage de poussière grâce à leur faculté de *diable de poussière* ou de *contrôle des vents*, puis ils attaquent en chargeant leurs adversaires ou en essayant de les attraper au vol. Ils utilisent souvent *contrôle de la température* pour générer une chaleur si intense qu'elle ne pourra que handicaper leurs ennemis. En cas de danger, les jeunes dragons d'airain s'enfuient à tire-d'aile puis, une fois hors de vue, se cachent sous terre. Les dragons plus âgés pensent que c'est faire là preuve d'une grande lâcheté.

Souffle/Facultés spéciales : les dragons d'airain possèdent deux souffles différents : un cône de gaz endormant faisant 20 m de long contre 1,50 m de large à son origine et 7,50 m à son extrémité, et un nuage de chaleur étouffante faisant 15 m de long sur 12 m de large et 6 m de haut. Quel que soit leur niveau (ou leur nombre de dés de vie), les créatures prises dans le cône de gaz doivent réussir un jet de sauvegarde, sous peine de s'endormir pendant 10 minutes par catégorie d'âge du dragon. Le second souffle inflige des dégâts, un jet de sauvegarde réussi les réduisant de moitié. Un dragon d'airain jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 6ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons d'airain sont immunisés contre le feu et la chaleur et peuvent utiliser à volonté la faculté de *langages des animaux*. Ils gagnent ensuite les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *création* ou *destruction d'eau*, 3 fois par jour. **Juvénile :** *diable de poussière*, 1 fois par jour. **Adulte :** *suggestion*, 1 fois par jour. **Âge mûr :** *contrôle de la température*, 3 fois par jour, dans un rayon de 3 m par catégorie d'âge du dragon. **Vieux :** *contrôle des vents*, 1 fois par jour. **Grand ver :** *convocation de génie*, 1 fois par semaine. Le dragon demande généralement au génie de lui rendre un service. Bien que ce dernier le serve de son plein gré, le dragon ne lui ordonne de combattre que dans les cas extrêmes, car il serait peiné (et très embarrassé) si le génie venait à se faire tuer.

Habitat/Société : les dragons d'airain vivent dans des régions chaudes et sans humidité, depuis les déserts de sable jusqu'aux steppes arides. Ils adorent les chaleurs extrêmes et passent de longues heures à se dorer au soleil. Leur antre est une vaste caverne s'ouvrant de préférence vers l'est pour que le soleil chauffe la roche, et leur territoire comprend toujours plusieurs endroits rêvés pour quelques heures de bronzage et de conversation impromptue avec un infortuné de passage.

Les dragons d'airain ont la fibre sociale très développée. Ils s'entendent souvent bien avec leurs congénères voisins et les sphinx de la région. Ils sont également très conscients de leur rôle de parents. Si leurs petits venaient à être attaqués, ils feraient tout leur possible pour éliminer les agresseurs à l'aide de leur souffle brûlant (contre lequel eux-mêmes sont immunisés).

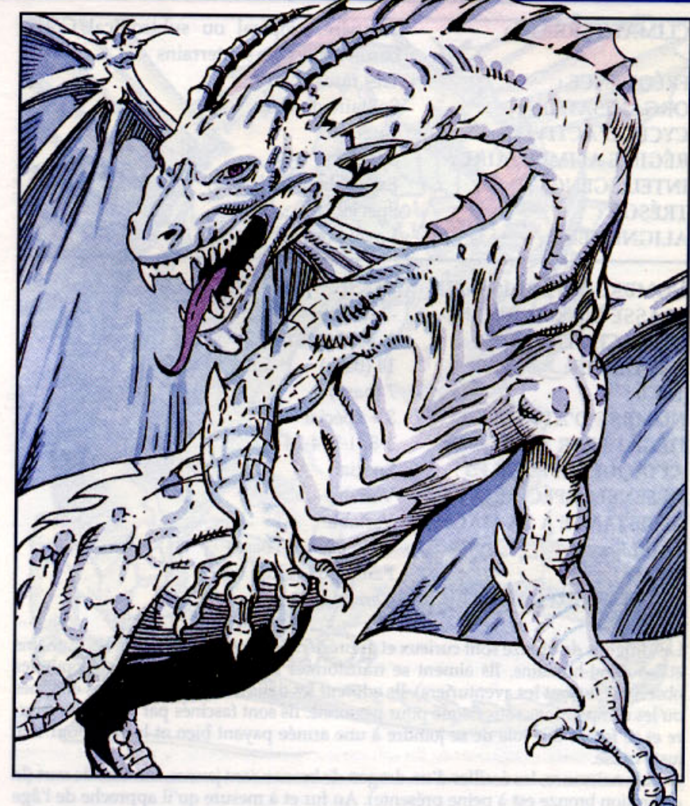
Leurs pires ennemis sont les dragons bleus, qui vivent dans le même environnement qu'eux. Les dragons d'airain s'en tirent souvent très mal en cas de combat singulier, principalement en raison de la portée supérieure du souffle du dragon bleu. Les dragons d'airain font donc tout leur possible pour éviter les bleus jusqu'à ce qu'ils aient pu réunir leurs voisins et planifier un assaut groupé.

Écologie : tout comme les autres dragons, ils peuvent tout ingérer en cas de nécessité. Mais ils ne mangent, en fait, qu'avec une très grande parcimonie. La rosée du matin, qui, il est vrai, est plutôt rare sous leurs latitudes, leur suffit amplement, et l'on en a déjà vu récoltant délicatement quelques gouttes d'humidité sur les plantes à l'aide de leur longue langue.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,90-1,80	0,60-1,50	3	2d4+1	Aucun	Aucune	Aucun	4.000
2	1,80-4,20	1,50-3,60	2	4d4+2	Aucun	Aucune	Aucun	6.000
3	4,20-6,60	3,60-5,40	1	6d4+3	Aucun	Aucune	Aucun	8.000
4	6,60-9,30	5,40-7,20	0	8d4+4	1	Aucune	1/2 H	11.000
5	9,30-12,30	7,20-10,20	-1	10d4+5	1 1	15 %	H	13.000
6	12,30-15,60	10,20-13,20	-2	12d4+6	2 1	20 %	H	14.000
7	15,60-19,20	13,20-16,20	-3	14d4+7	2 2	25 %	H	15.000
8	19,20-23,10	16,20-19,20	-4	16d4+8	3 2/1	30 %	Hx2	17.000
9	23,10-27,30	19,20-22,20	-5	18d4+9	3 3/1 1	35 %	Hx2	18.000
10	27,30-31,50	22,20-25,20	-6	20d4+10	4 3/2 1	40 %	Hx2	19.000
11	31,50-36,30	25,20-28,20	-7	22d4+11	4 4/2 2	45 %	Hx3	20.000
12	36,30-41,40	28,20-31,20	-8	24d4+12	5 4/3 2	50 %	Hx3	21.000

Dragon métallique - dragon d'argent

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes et nuages tropicaux, subtropicaux et tempérés
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Loyal bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	-3 (base)
DÉPLACEMENT :	9, vl 30 (C), bd 3
DÉS DE VIE :	15 (base)
TAC0 :	5 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8/5-30
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (14,40 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons d'argent sont aimables et toujours prêts à venir en aide aux autres. Ils se font un plaisir d'apporter leur soutien aux créatures d'alignement bon dans le besoin. Il n'est pas rare qu'ils prennent la forme de gentils vieillards ou de belles jeunes femmes lorsqu'ils fraient avec les humains.

À la naissance, les écailles de ces dragons sont bleu-gris et parsemées de taches argentées, mais au fil des ans, elles prennent peu à peu un éclat argent brillant de plus en plus uniforme. À partir de l'âge adulte, elles sont si fines qu'on ne les voit presque plus. De loin, ces créatures ont l'air d'avoir été sculptées dans un bloc d'argent pur.

Les dragons d'argent parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons métalliques, et 16 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : les dragons d'argent ne sont pas violents et évitent le combat sauf lorsqu'ils se retrouvent face à un adversaire particulièrement agressif ou malfaisant. Si nécessaire, ils utilisent *feuille morte* pour stopper d'éventuels projectiles tirés sur eux. *Mur de brouillard* et/ou *contrôle du climat* leur servent à désorienter l'ennemi avant de l'attaquer au corps à corps. Si on les met en colère, ils projettent leurs adversaires dans les airs grâce à *gravité inversée* et les attrapent avant qu'ils retombent. S'il se retrouve face à des créatures volantes, un dragon d'argent se cache dans les nuages (il peut même les créer grâce à *contrôle du climat* dans le cas où le ciel serait dégagé). Il y reste à l'aide de *marche sur les nuages* puis saute sur ses ennemis lorsqu'il juge avoir repris l'avantage.

Souffle/Facultés spéciales : le dragon d'argent dispose de deux souffles différents : un cône de froid long de 25 m pour une largeur de 1,50 m à son origine et de 10 m à son extrémité, et un nuage de gaz paralysant long de 15 m, large de 12 m et haut de 6 m. Toute créature prise dans le nuage doit réussir son jet de sauvegarde si elle ne veut pas être paralysée pendant 1-8 rounds, plus 1 round supplémentaire par catégorie d'âge du dragon. Le cône de froid inflige des dégâts pouvant être réduits de moitié sur un jet de sauvegarde réussi. Un dragon d'argent jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 9ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons d'argent sont immunisés contre le froid et peuvent utiliser la faculté de *métamorphose* 3 fois par jour. Tout changement de forme dure tant que le dragon n'a pas décidé de changer de nouveau ; le fait de reprendre son apparence normale ne constitue pas un changement. Ils maîtrisent également le pouvoir de *marche sur les nuages*, qui leur permet de marcher sur les nuages ou sur la brume comme s'il s'agissait de terre ferme. Cette faculté est permanente mais peut être annulée à volonté. Ils gagnent ensuite les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *feuille morte*, 2 fois par jour. **Juvénile :** *mur de brouillard*, 1 fois par jour. **Adulte :** *contrôle des vents*, 3 fois par jour. **Âge mûr :** *contrôle du climat*, 1 fois par jour. **Vieux :** *gravité inversée*, 1 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons d'argent préfèrent vivre dans un antre aérien situé au sommet d'un pic rocheux reculé ou même au beau milieu des nuages. Dans ce second cas, leur repaire contient toujours un endroit où les nuées sont enchantées pour constituer un sol solide (où ils peuvent pondre leurs œufs et entreposer leur trésor).

Les dragons d'argent semblent préférer l'apparence humaine à leur forme propre, et ils se trouvent souvent des compagnons humains. Il n'est pas rare qu'ils se lient de profonde amitié avec des mortels, mais un dragon finit inévitablement par révéler sa véritable apparence et par aller vivre comme un grand reptile pendant quelque temps.

Écologie : les dragons d'argent mangent de préférence comme les humains. Un tel régime alimentaire leur permet de subsister à l'infini.

Ces créatures entrent souvent en conflit avec les dragons rouges, qui vivent dans le même environnement qu'elles. Les duels entre ces deux races sont toujours furieux et mortels, mais les dragons d'argent en sortent souvent vainqueurs car ils sont plus aptes à agir de concert et bénéficient également souvent d'alliés humains.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	2,40-5,40	0,90-1,80	0	2d10+1	Aucun	Aucune	Aucun	7.000
2	5,40-9	1,80-3,60	-1	4d10+2	Aucun	Aucune	Aucun	8.000
3	9-12,60	3,60-4,80	-2	6d10+3	Aucun	Aucune	Aucun	10.000
4	12,60-15,60	4,80-6,30	-3	8d10+4	2	Aucune	E, R	12.000
5	15,60-18,90	6,30-8,10	-4	10d10+5	2 2	25 %	H, R	14.000
6	18,90-22,20	8,10-9,60	-5	12d10+6	2 2 1	30 %	H, R	17.000
7	22,20-25,50	9,60-11,10	-6	14d10+7	2 2 2	35 %	H, R	18.000
8	25,50-28,80	11,10-12,90	-7	16d10+8	2 2 2 1/2	40 %	H, Rx2	19.000
9	28,80-32,40	12,90-14,40	-8	18d10+9	2 2 2 2/2 2	45 %	H, Rx2	21.000
10	32,40-36	14,40-16,20	-9	20d10+10	2 2 2 2 1/2 2 1	50 %	H, Rx2	22.000
11	36-40,20	16,20-18	-10	22d10+11	2 2 2 2 2/2 2 2	55 %	H, Rx3	23.000
12	40,20-44,40	18-20,10	-11	24d10+12	2 2 2 2 2 1/2 2 2 1	60 %	H, Rx3	24.000

Dragon métallique - dragon de bronze

CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré, tropical ou subtropical / Côtes, bords de lacs ou souterrains
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Loyal bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	-2 (base)
DÉPLACEMENT :	9, vl 30 (C), ng 12
DÉS DE VIE :	14 (base)
TAC0 :	7 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8/4-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (12,60 m de base)
MORAL :	Fanatique (17 de base)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons de bronze sont curieux et apprécient tout particulièrement les humains et les demi-humains. Ils aiment se transformer en petit animal amical pour les observer (surtout les aventuriers). Ils adorent les défis anodins, comme les énigmes ou les compétitions sans risque pour personne. Ils sont fascinés par l'art de la guerre et se feront une joie de se joindre à une armée payant bien et luttant pour une juste cause.

À la naissance, les écailles d'un dragon de bronze sont jaunes, teintées de vert (la coloration bronze est à peine présente). Au fur et à mesure qu'il approche de l'âge adulte, elles foncent et prennent une teinte bronze qui ne fait pas la suite que s'affirmer un peu plus au fil des années. Les très vieux dragons commencent à avoir de légères traces bleutées en bordure de leurs écailles, traces qui rappellent la patine qui apparaît sur les armures et statues de bronze d'un certain âge.

Les dragons de bronze parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons métalliques, et 16 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : les dragons de bronze n'aiment pas tuer les créatures d'intelligence animale et préfèrent les acheter (par exemple, avec de la nourriture) ou les forcer à s'enfuir à l'aide de leur souffle de *répulsion*. Lorsqu'ils se retrouvent face à des créatures intelligentes, ils commencent par évaluer leurs intentions (par le biais de leur faculté d'*ESP*). En cas de combat, ils chargent après avoir aveuglé leurs adversaires grâce à un *mur de brouillard*. S'ils sont déjà dans les airs, ils tentent d'attraper un ou plusieurs ennemis au vol. Sous l'eau, ils utilisent *eau aérée* pour pouvoir bénéficier de toute l'efficacité de leurs souffles (mais aussi pour s'assurer que les créatures purement aquatiques ne pourront pas s'approcher d'eux). Contre un navire, ils invoquent une tempête (*convocation du climat*) ou brisent la coque de l'embarcation à grands coups de queue. Si le dragon se sent particulièrement clément, ses adversaires marins pourraient tout simplement se retrouver sans le moindre souffle de vent, pris dans le brouillard ou encore totalement dénués de mâts.

Souffle/Facultés spéciales : le dragon de bronze dispose de deux souffles différents : un éclair long de 30 m et large de 5 m, et un nuage long de 9 m, large de 6 m et haut de 9 m ayant le même effet qu'un sort de *répulsion*. Toute créature prise dans le gaz doit réussir son jet de sauvegarde si elle ne veut pas s'enfuir aussi vite que possible pendant 1-6 rounds, plus 2 rounds supplémentaires par catégorie d'âge du dragon. L'éclair délivre les dégâts indiqués ci-dessous, qui sont réduits de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi. Un dragon de bronze jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 8ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons de bronze sont immunisés contre l'électricité et peuvent utiliser à volonté les facultés de *respiration aquatique* et de *langages des animaux*. Ils gagnent ensuite les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *création de nourriture et d'eau* ainsi que *métamorphose*, 3 fois par jour chacun (tout changement de forme dure tant que le dragon n'a pas décidé de changer de nouveau ; le fait de reprendre son apparence normale ne constitue pas un changement). **Juvénile :** *mur de brouillard*, 1 fois par jour. **Adulte :** *ESP*, 3 fois par jour. **Âge mûr :** *eau aérée*, 3 fois par jour, dans un rayon de 3 m par catégorie d'âge du dragon. **Vieux :** *convocation du climat*, 1 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons de bronze aiment vivre à proximité de grandes étendues d'eau douce ou salée. Ce sont d'excellents nageurs, et ils plongent souvent très profond pour se rafraîchir ou aller chercher les perles qu'aurait pu transporter un navire englouti. Ils préfèrent les cavernes qui ne sont accessibles que par voie aquatique mais leur antre est toujours sec (ils refusent de pondre, de dormir ou encore d'entreposer leur trésor sous l'eau).

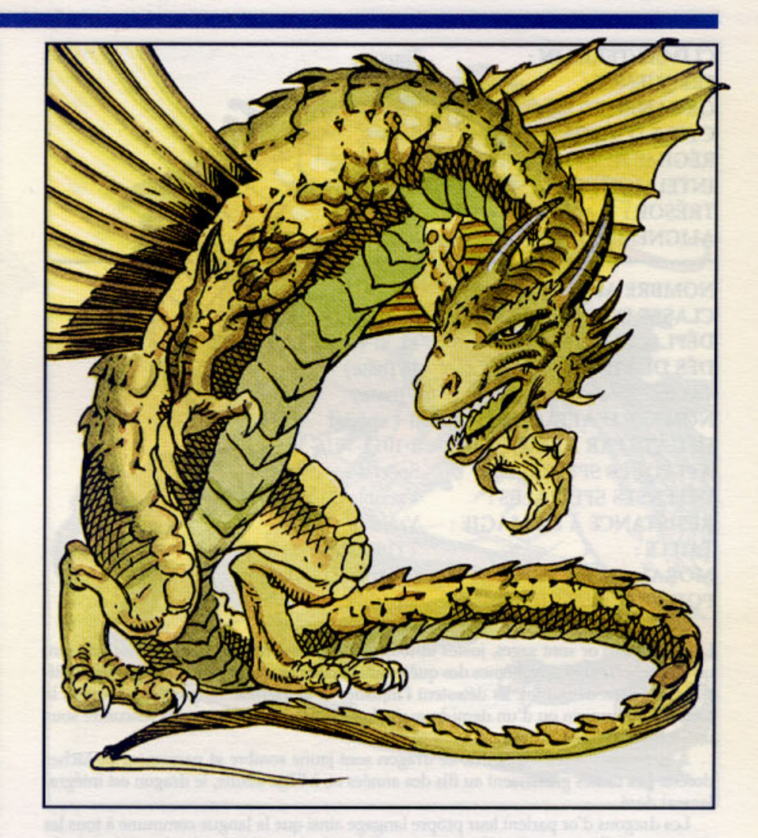
Ils aiment beaucoup les mammifères aquatiques, et plus particulièrement les dauphins et les baleines. Ces animaux leurs procurent de précieux renseignements concernant les navires engloutis, que les dragons adorent aller piller, mais aussi les éventuels bancs de requins des environs. Ils détestent les pirates et mettent souvent leurs vaisseaux hors d'état de nuire, quand ils ne les coulent pas purement et simplement.

Écologie : les dragons de bronze mangent des plantes aquatiques ainsi que quelques fruits de mer. Ils aiment énormément la chair de requin. Il arrive aussi que, de temps en temps, ils croquent une petite perle. Comme les autres dragons, ils peuvent ingérer à peu près n'importe quoi. Leurs pires ennemis sont les créatures maléfiques amphibies vivant en milieu marin (et plus particulièrement les sahuagins) car elles peuvent pénétrer dans leur antre plein d'air.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	1,50-4,20	0,90-3	1	2d8+1	Aucun	Aucune	Aucun	6.000
2	4,20-6,90	3-5,70	0	4d8+2	Aucun	Aucune	Aucun	8.000
3	6,90-9,60	5,70-8,40	-1	6d8+3	Aucun	Aucune	Aucun	10.000
4	9,60-12,60	8,40-11,10	-2	8d8+4	1	Aucune	E, S, T	12.000
5	12,60-15,60	11,10-13,20	-3	10d8+5	1 1	20 %	H, S, T	14.000
6	15,60-18,90	13,20-15,60	-4	12d8+6	2 1	25 %	H, S, T	15.000
7	18,90-22,20	15,60-18	-5	14d8+7	2 2	30 %	H, S, T	16.000
8	22,20-25,50	18-21	-6	16d8+8	2 2 1/1	35 %	H, S, Tx2	20.000
9	25,50-28,80	21-24	-7	18d8+9	2 2 2/1 1	40 %	H, S, Tx2	22.000
10	28,80-32,40	24-27	-8	20d8+10	2 2 2 1/2 1	45 %	H, S, Tx2	23.000
11	32,40-36	27-30	-9	22d8+11	2 2 2 2/2 2	50 %	H, S, Tx3	24.000
12	36-40,20	30-33	-10	24d8+12	2 2 2 2 1/2 2 1	55 %	H, S, Tx3	25.000

Dragon métallique - dragon de cuivre

CLIMAT/TERRAIN :	Collines et montagnes arides et tempérées
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	1 (base)
DÉPLACEMENT :	9, vl 30 (C), bd 3
DÉS DE VIE :	13 (base)
TAC0 :	7 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6/5-20
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (10,80 m de base)
MORAL :	Élite (16 de base)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons de cuivre sont d'incorrigibles plaisantins qui ne sont jamais à cours de blagues ou d'énigmes. Très orgueilleux, ce sont de très mauvais perdants, mais ils savent généralement se montrer bons gagnants. Ils sont tout particulièrement égoïstes et cupides pour des créatures de cet alignement. En fait, ils seraient même presque neutres pour ce qui est de leur relation aux richesses.

À la naissance, leurs écailles sont de couleur brun-rouge et luisent d'un éclat légèrement cuivré. Au fur et à mesure que le dragon vieillit, elles deviennent plus délicates et leur couleur s'affirme jusqu'à être joliment cuivrée lorsqu'il atteint l'âge de jeune adulte. Chez les dragons vénérables, elles prennent une légère teinte verdâtre.

Les dragons de cuivre parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons métalliques, et 14 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : le dragon de cuivre aime se moquer de ses adversaires dans l'espoir que cela les poussera à s'emporter et à agir de manière irréfléchie. Quand il rencontre son ennemi, il commence par bondir de sa gauche à sa droite, en restant toujours hors de portée (par exemple, en s'accrochant à des parois verticales). Si de tels promontoires n'existent pas à proximité de son antre, il les crée lui-même par avance à l'aide de sorts tels que *façonnage de la pierre, glissement de terrain* ou encore *mur de pierre*. Un dragon de cuivre en colère piège ses adversaires dans une mare de boue grâce à sa faculté de *transformation de la pierre en boue* et rejette au beau milieu ceux qui en sortent à coups de patte arrière. Quand tous ses ennemis sont dans la mare, il les écrase à l'aide d'un *mur de pierre* ou les attrape les uns après les autres pour les amener dans les airs et les lâcher de haut. Lorsqu'il affronte des créatures volantes, il les attire dans d'étroits défilés pour que, grâce à sa faculté de *patte d'araignée*, elles s'écrasent contre les parois.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle d'un dragon de cuivre est, soit un nuage de gaz ralentissant long de 9 m, large de 6 m et haut d'autant, soit un jet d'acide long de 21 m et large de 1,50 m. Les créatures prises dans l'aire d'effet du nuage doivent réussir leur jet de sauvegarde si elles ne veulent pas être affectées par un sort de *lenteur* pendant 3 rounds par catégorie d'âge du dragon. Le souffle acide inflige, quant à lui, des dégâts qui sont réduits de moitié sur un jet de sauvegarde réussi. Un dragon de cuivre jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 7ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons de cuivre sont immunisés contre l'acide et peuvent utiliser à volonté le pouvoir de *patte d'araignée* (uniquement sur la roche). Ils gagnent ensuite les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *neutralisation du poison*, 3 fois par jour. **Juvénile :** *façonnage de la pierre*, 2 fois par jour. **Adulte :** *oubli*, 1 fois par jour. **Âge mûr :** *transformation de la pierre en boue*, 1 fois par jour. **Vieux :** *glissement de terrain*, 1 fois par jour. **Grand ver :** *mur de pierre*, 1 fois par jour. Un dragon de cuivre peut faire des bonds de 30 m vers l'avant ou sur les côtés et atteint une hauteur maximale de 6 m lors de ces sauts. Il peut également bondir de 10 m à la verticale.

Habitat/Société : les dragons de cuivre aiment vivre dans les montagnes rocheuses et arides. Ils se choisissent des grottes étroites pour antre et en masquent souvent l'entrée par le biais de *glissement de terrain* ou *façonnage de la pierre*. À l'intérieur de leur repaire, ils construisent des labyrinthes tortueux sans plafond, ce qui leur permet d'attaquer d'un bond (ou d'un coup d'aile) les intrus tentant de s'extirper du dédale.

Ils apprécient les traits d'esprits et laissent généralement les créatures d'alignement bon ou neutres tranquilles si elles peuvent leur raconter une blague ou leur proposer une énigme qu'ils ne connaissent pas. Ils s'énervent vite lorsque quelqu'un ne rit pas de leurs plaisanteries ou réagit mal à leurs tours incessants.

Ils résident souvent dans des collines proches du territoire des dragons rouges, ce qui explique que les conflits sont aussi fréquents entre les deux races. Le plus souvent, les dragons de cuivre filent se cacher jusqu'à ce qu'ils aient trouvé le moyen de rendre le combat plus équitable.

Écologie : les dragons de cuivre prennent au moins autant de plaisir à chasser qu'à dévorer les proies qu'ils ont pu attraper. Ils mangent presque tout, ce qui inclut des minerais à forte teneur en métal. Ils ont toutefois un faible pour les scorpions géants et autres créatures venimeuses, et ils prétendent d'ailleurs que le poison fait davantage travailler leurs méninges. Leur système digestif arrive à se débarrasser des toxines sans le moindre problème, bien que les venins injectés les affectent normalement.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,90-2,40	0,60-1,80	2	2d6+1	Aucun	Aucune	Aucun	5.000
2	2,40-4,80	1,80-3,60	1	4d6+2	Aucun	Aucune	Aucun	7.000
3	4,80-8,10	3,60-6	0	6d6+3	Aucun	Aucune	Aucun	9.000
4	8,10-11,40	6-9	-1	8d6+4	1	Aucune	1/2 H, S	11.000
5	11,40-15	9-12	-2	10d6+5	2	10 %	H, S	14.000
6	15-17,70	12-15	-3	12d6+6	3	15 %	H, S	15.000
7	17,70-21,90	15-18	-4	14d6+7	3 1	20 %	H, S	16.000
8	21,90-25,80	18-21	-5	16d6+8	3 2/1	25 %	H, Sx2	17.000
9	25,80-30	21-24	-6	18d6+9	3 3/2	30 %	H, Sx2	19.000
10	30-34,20	24-27	-7	20d6+10	3 3 1/3	35 %	H, Sx2	21.000
11	34,20-39	27-30	-8	22d6+11	3 3 2/3 2	40 %	H, Sx3	22.000
12	39-44,10	30-33	-9	24d6+12	3 3 2 1/3 3	45 %	H, Sx3	23.000

Dragon métallique - dragon d'or

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Loyal bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	-4 (base)
DÉPLACEMENT :	12, vl 40 (C), bd 3, ng 12 (15)
DÉS DE VIE :	16 (base)
TAC0 :	5 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10/1-10/6-36
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (16,20 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable

Les dragons d'or sont sages, justes et toujours enclins à faire le bien. Il n'est pas rare qu'ils se choisissent eux-mêmes des quêtes allant dans ce sens, et il est extrêmement difficile de les en détourner. Ils détestent l'injustice et la traîtrise. Ils prennent souvent la forme d'un humain ou d'un demi-humain. La plupart du temps, on les rencontre sous une forme déguisée.

À la naissance, les écailles de ce dragon sont jaune sombre et parsemées de taches dorées. Les taches grossissent au fils des années et, à l'âge adulte, le dragon est intégralement doré.

Les dragons d'or parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons métalliques, et 18 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

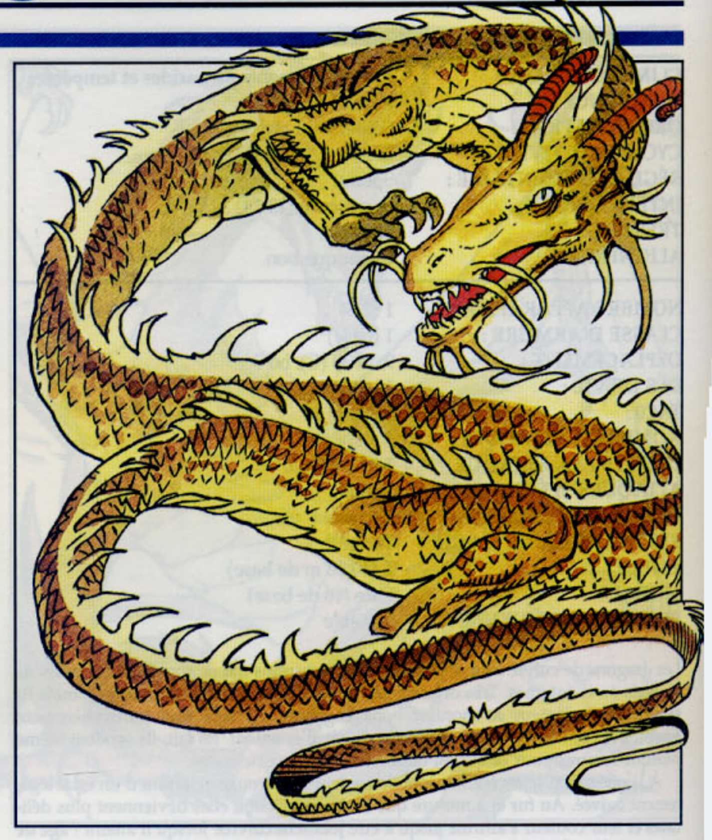
Combat : les dragons d'or préfèrent généralement parlementer avant de se battre. Lorsqu'ils discutent avec des créatures intelligentes, ils utilisent *détection du mensonge* et *détection des pierres précieuses* à leur avantage. Au combat, ils font très vite appel à leur faculté de *bénédiction* et à leur *bonus de chance* (certains dragons suffisamment âgés se servent de ce pouvoir dès qu'ils se réveillent, et il dure ainsi toute la journée). Ils utilisent au maximum leurs sorts en cas de combat. Parmi leurs préférés, on note *sommeil, nuage puant, lenteur, bouclier de feu, nuage de mort, globe d'invulnérabilité, boule de feu à retardement* et *labyrinthe*.

Souffle/Facultés spéciales : le dragon d'or possède deux souffles différents : un cône de feu faisant 30 m de long sur 1,50 m de large à son origine et 10 m à son extrémité, mais aussi un nuage de chlore hautement concentré et faisant 15 m de long sur 12 m de large et 9 m de haut. Les deux souffles infligent les dégâts indiqués ci-dessous ; un jet de sauvegarde réussi les réduit de moitié.

Un dragon d'or jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 11ème niveau, plus son modificateur au combat.

Contrairement aux autres dragons, il fait souvent des études de magie. Il a également des livres de sorts, et tous ses sorts sont utiles.

Dès la naissance, les dragons d'or sont immunisés contre le feu et les gaz et peuvent faire appel à volonté à leurs facultés *respiration aquatique* et *langages des animaux*. Ils peuvent également utiliser *métamorphose* jusqu'à 3 fois par jour. Tout changement de forme dure tant que le dragon n'a pas décidé de changer de nouveau ; le fait de reprendre son apparence normale ne constitue pas un changement. Un dragon d'or a normalement des ailes, mais il arrive qu'il préfère s'en passer (autrement dit, choisir une forme non-ailée) pour nager plus facilement. Dans ce cas, il bénéficie de la vitesse de déplacement indiquée entre parenthèses. Sans ailes, un dragon d'or peut voler avec une VD de 6 (CM E).



Un dragon d'or gagne ensuite les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *bénédiction*, 3 fois par jour. **Juvénile :** *détection du mensonge*, 2 fois par jour. **Adulte :** *conjuration d'animaux*, 1 fois par jour. **Âge mûr :** *bonus de chance*, 1 fois par jour. **Vieux :** *croisade*, 1 fois par jour, et *détection des pierres précieuses*, 3 fois par jour (ce qui lui permet de connaître le nombre de gemmes se trouvant dans un rayon de 10 m, ainsi que leur type ; durée : 1 round).

Le *bonus de chance* des dragons d'âge mûr sert à aider les aventuriers méritants. Par simple contact, le dragon peut enchanter une pierre précieuse pour qu'elle confère de la chance à son porteur. Cette gemme est généralement l'une de celles qui se sont retrouvées incrustées dans la peau du dragon. Lorsque ce dernier transporte la pierre précieuse, toutes les créatures d'alignement bon se trouvant dans un rayon de 10 m (lui compris) bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde et autres jets de dés similaires (voir l'objet magique *pierre porte-bonheur*). Si le dragon fait don de cette gemme, seul le porteur bénéficie du bonus. L'enchantement dure 1-3 heures, plus 3 heures supplémentaires par catégorie d'âge du dragon (mais cesse aussitôt si la pierre précieuse est détruite avant le terme de sa durée).

Habitat/Société : les dragons d'or peuvent vivre n'importe où. Leur antre est toujours constitué de pierre brute (il peut s'agir d'une caverne ou d'un château) et se trouve forcément dans un endroit reculé. Il est généralement défendu par des gardes loyaux, soit des animaux vivant dans la région, soit des géants des tempêtes ou des géants des nuages d'alignement bon. Les géants sont le plus souvent là pour avoir passé un pacte de défense mutuelle avec le dragon.

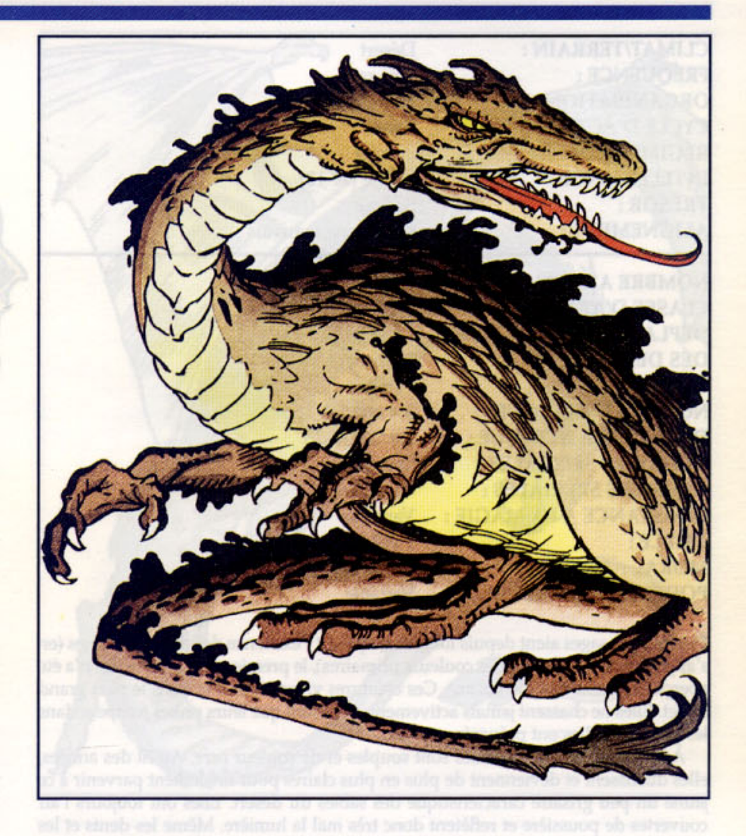
Écologie : les dragons d'or peuvent ingérer à peu près n'importe quoi, mais ils se contentent bien souvent de manger quelques perles ou pierres précieuses pour se nourrir. Si une créature d'alignement bon ou neutre leur en apporte en présent, ils voient souvent cela d'un très bon œil, à moins qu'il ne s'agisse d'un pot-de-vin un peu trop manifeste. Dans ce cas, le dragon accepte le cadeau mais réagit avec un grand cynisme si on lui réclame la moindre faveur.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	2,10-5,70	1,80-4,80	-1	2d12+1	Aucun	Aucune	Aucun	8.000
2	5,70-9,30	4,80-8,40	-2	4d12+2	Aucun	Aucune	Aucun	9.000
3	9,30-12,90	8,40-11,40	-3	6d12+3	Aucun	Aucune	Aucun	11.000
4	12,90-16,50	11,40-15	-4	8d12+4	1	Aucune	E, R, T	13.000
5	16,50-20,10	15-18	-5	10d12+5	2	35 %	H, R, T	15.000
6	20,10-24	18-21	-6	12d12+6	2 2	40 %	H, R, T	18.000
7	24-27,90	21-25,20	-7	14d12+7	2 2 2	45 %	H, R, T	19.000
8	27,90-31,80	25,20-28,50	-8	16d12+8	2 2 2 2/1	50 %	H, R, Tx2	20.000
9	31,80-36	28,50-32,40	-9	18d12+9	2 2 2 2 2/2	55 %	H, R, Tx2	22.000
10	36-40,20	32,40-36	-10	20d12+10	2 2 2 2 2 2/2 2	60 %	H, R, Tx2	23.000
11	40,20-44,40	36-39,90	-11	22d12+11	2 2 2 2 2 2 2/2 2 2	65 %	H, R, Tx3	24.000
12	44,40-48,60	39,90-43,80	-12	24d12+12	2 2 2 2 2 2 2 1/2 2 2 2	70 %	H, R, Tx3	25.000

Dragon brun

CLIMAT/TERRAIN :	Tous les climats arides/Désert
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Neutre (mauvais)

NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	2 (base)
DÉPLACEMENT :	12, cr 24
DÉS DE VIE :	14 (base)
TAC0 :	7 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4/3-30
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (16,20 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons bruns, que l'on connaît également sous l'appellation de grands dragons du désert, sont originaires du désert de Raurin (dans les Royaumes Oubliés) et vivent maintenant également dans les grandes étendues inhospitalières du Mulhorand Oriental. Ce sont des monstres féroces. Bien qu'intelligents, ils considèrent que les humains ne sont rien d'autre qu'une source de nourriture et pensent qu'il serait totalement stupide de parler avec son repas. Ils n'ont pas d'ailes et sont incapables de voler.

Leur couleur est similaire à celle des sables du désert ; elle va d'un brun assez terne à la naissance jusqu'à un blanc presque pur chez les grands vers. Leurs petites pattes palmées sont parfaitement adaptées au creusement de galeries. Leur gueule est très large et très profonde. Leurs écailles ont une texture ressemblant à celle du cuir ; elles sont moins résistantes que celles des autres dragons.

Les dragons bruns parlent leur propre langage ainsi que celui des dragons bleus. Ils ont 5 % de chances par catégorie d'âge d'être capables de communiquer avec toutes les créatures vivantes.

Combat : les dragons bruns aiment tout particulièrement creuser de profondes tranchées dans le sable et s'y tapir pour prendre leurs proies par surprise. Ils ont 90 % de chances d'entendre une créature de taille au moins humaine marcher dans le désert à 150 m de distance.

Ces créatures creusent dans le sable de manière si silencieuse que le jet de surprise de leurs adversaires subit une pénalité de -5. À partir d'un certain âge, elles peuvent même jeter des illusions ou un sort d'*invisibilité* pour masquer leur présence.

Lorsqu'un dragon brun se saisit d'une proie, il la transporte entre ses mâchoires et la ramène à son antre pour la dévorer comme bon lui semble.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon brun est un puissant jet d'acide large de 1,50 m qu'il projette à 20 m de distance. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet ont droit à un jet de sauvegarde pour ne subir que des demi-dégâts. Il utilise cette attaque quand il doit faire face à de nombreux ennemis, sauf s'ils sont à cheval (il adore la chair d'équidé et sait que ces animaux se défendent moins bien que les humains). Un dragon brun jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 8ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons bruns sont immunisés contre l'acide et la chaleur du désert. Ils peuvent survivre presque indéfiniment dans un environnement dénué d'air. Ils gagnent les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *création de sable*, qui leur permet de cacher leur terrier. **Juvénile :** *création d'eau*, 1 fois par jour. **Adulte :** *tempête de sable*, 1 fois par jour. Ce sort venu de Mulhorand affecte une zone de 18 m de rayon à un maximum de 10 m du dragon par catégorie d'âge. Il crée une tempête de sable durant 1 round par catégorie d'âge. Ce tourbillon éteint les feux de petite taille et inflige 3d10 points de dégâts à toutes les créatures prises dans son aire d'effet. Ces dernières sont également aveuglées et ont 50 % de chances de tomber si elles bougent. **Vénérable :** convocation d'un élémental de terre à 12 DV, 1 fois par jour. **Grand ver :** *désintégration*, 1 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons bruns vivent dans le désert, le plus souvent à côté de zones civilisées. Ils se creusent souvent un terrier à quelques 300 m sous la surface et se constituent là de vastes salles souterraines.

Ils s'accouplent et élèvent leurs petits pendant une très courte période de leur existence. Tous les parents sont forcément d'âge mûr, et de nombreux dragons bruns ne s'accouplent jamais.

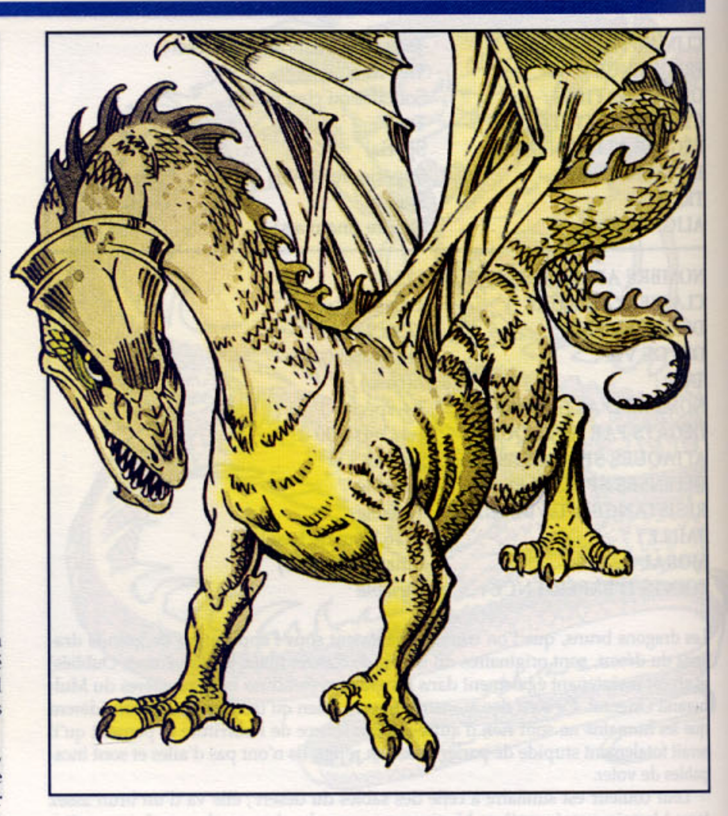
Leur principal ennemi est l'homme, qui les chasse pour leur prendre leur peau et leur trésor. Les dragons bleus les attaquent eux aussi. Les batailles entre ces deux espèces de dragons sont particulièrement féroces. Bizarrement, les habitants du désert éprouvent un certain respect pour le dragon brun, aussi n'hésitent-ils pas à prétendre que le dragon bleu est bien plus malfaisant que lui.

Écologie : les dragons bruns sont capables de digérer le sable et d'autres minéraux, et un tel régime alimentaire leur permet de subsister pendant très longtemps. Mais ils préfèrent tout de même la viande, et plus particulièrement le cheval.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	2,10-5,70	1,80-4,80	5	2d6+2	Aucun	Aucune	Aucun	2.000
2	5,70-9,30	4,80-8,40	4	4d6+4	Aucun	Aucune	Aucun	4.000
3	9,30-12,90	8,40-11,40	3	6d6+6	Aucun	Aucune	Aucun	6.000
4	12,90-16,50	11,40-15	2	8d6+8	1	Aucune	Aucun	8.000
5	16,50-20,10	15-18	1	10d6+10	2	20 %	1/2 H	10.000
6	20,10-24	18-21	0	12d6+12	3	25 %	H	11.000
7	24-27,90	21-25,20	-1	14d6+14	3 1	30 %	H	12.000
8	27,90-31,80	25,20-28,50	-2	16d6+16	3 2	35 %	H	16.000
9	31,80-36	28,50-32,40	-3	18d6+18	3 3	40 %	Hx2	18.000
10	36-40,20	32,40-36	-4	20d6+20	3 3 1	45 %	Hx2	19.000
11	40,20-44,40	36-39,90	-5	22d6+22	3 3 2	50 %	Hx2	20.000
12	44,40-48,60	39,90-43,80	-6	24d6+24	3 3 2 1	55 %	Hx3	21.000

Dragon jaune

CLIMAT/TERRAIN :	Désert
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (1-4)
CLASSE D'ARMURE :	0 (base)
DÉPLACEMENT :	12, vl 30 (C)
DÉS DE VIE :	13 (base)
TAC0 :	7 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8/2-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (10,80 m de base)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Bien que les sages aient depuis longtemps prédit l'existence des dragons jaunes (en s'appuyant sur la théorie des couleurs primaires), le premier de ces monstres n'a été aperçu que voici cinq ou six ans. Ces créatures vivent seules et dans le plus grand secret. Elles ne chassent jamais activement, préférant que leurs proies tombent dans les pièges qu'elles ont préparés.

À la naissance, leurs écailles sont souples et de couleur ocre. Au fil des années, elles durcissent et deviennent de plus en plus claires pour finalement parvenir à ce jaune un peu grisâtre caractéristique des sables du désert. Elles ont toujours l'air couvertes de poussière et reflètent donc très mal la lumière. Même les dents et les griffes de ce monstre ont cette apparence terne, et le dragon jaune ne brille donc jamais au soleil (ce qui l'aide à se camoufler).

Les dragons jaunes parlent leur propre langage, qui est fort différent de la langue commune aux dragons maléfiques. Ils ne voient aucun intérêt à parler avec les autres créatures et ne connaissent donc aucun autre idiome.

Combat : bien qu'ils préfèrent la sournoiserie et les embuscades aux attaques frontales, les dragons jaunes savent se montrer farouches et rusés au combat. Même lorsqu'ils se retrouvent dans une situation où l'affrontement direct est inévitable, ils continuent d'utiliser leurs sorts et leurs pouvoirs innés pour tromper l'ennemi et semer la confusion dans ses rangs.

La tactique de chasse favorite du dragon jaune consiste à creuser un trou en forme de cône dans le sable et à s'y enterrer tout au fond de manière à ce que seuls sortent ses yeux et ses narines. Lorsqu'une créature tombe dans le trou, le dragon n'a qu'à battre des ailes pour que le sable ravine et que la proie tombe directement dans sa gueule.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon jaune projette un mélange de sable et d'air brûlant. Il affecte une zone longue de 15 m, large de 12 m et haute de 6 m. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet ont droit à un jet de sauvegarde pour ne subir que des demi-dégâts. Que ce jet soit réussi ou non, elles doivent ensuite en effectuer un second (également contre les souffles). Si ce dernier est raté, le sable leur fait si mal aux yeux qu'elles en perdent la vue pendant 2-5 rounds.

Un dragon jaune jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 8ème niveau, plus son modificateur au combat. Dès la naissance, il est immunisé contre le feu et la chaleur et peut jeter *silence sur 5 mètres* à volonté. Il gagne les pouvoirs suivants au fil des années : **Jeune :** *création* ou *destruction d'eau*, 3 fois par jour. **Juvénile :** *diable de poussière*, 3 fois par jour. **Adulte :** *invisibilité majeure*, 2 fois par jour. **Vieux :** *mur de vent*, 3 fois par jour. **Ver :** *affaiblissement*, 3 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons jaunes adorent le désert, et plus particulièrement les zones où il n'y a rien d'autre que du sable à perte de vue et où le vent ne cesse de souffler. Ils se sentent au mieux lorsque les températures diurnes dépassent les 40° C, mais peuvent aisément survivre à des températures nocturnes négatives. Ils vivent dans le même environnement que les dragons d'airain, et il se produit donc parfois des accrochages entre les deux races.

Ces créatures égoïstes et solitaires sont incapables de se lier, même avec leurs congénères. Elles possèdent un instinct de territoire hautement développé et ne laissent approcher un autre dragon jaune que pendant la saison des amours, qui est extrêmement rare chez eux. Le couple se sépare aussitôt après. La femelle élève les petits mais ne fait pas preuve d'instinct maternel très développé en cas de danger. Les petits quittent généralement l'antre familial avant d'avoir atteint l'âge juvénile. Les pires ennemis des dragons jaunes sont les dragons d'airain, qui les chassent activement.

Écologie : bien qu'ils puissent ingérer n'importe quoi, les dragons jaunes préfèrent la chair fraîche. Leurs plats favoris sont l'humain (et les demi-humains) et les œufs de dragon d'airain (qu'ils ont très rarement l'occasion de manger).

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,60-2,10	0,30-1,20	3	2d4+1	Aucun	Aucune	Aucun	2.000
2	2,10-4,80	1,20-3,60	2	4d4+2	Aucun	Aucune	Aucun	3.000
3	4,80-10,50	3,60-6,30	1	6d4+3	Aucun	Aucune	Aucun	5.000
4	10,50-13,20	6,30-8,40	0	8d4+4	Aucun	Aucune	E	7.000
5	13,20-15,90	8,40-10,80	-1	10d4+5	1	10 %	E, O, S	9.000
6	15,90-18,60	10,80-13,50	-2	12d4+6	1 1	5 %	E, O, S	11.000
7	18,60-21,30	13,50-16,20	-3	14d4+7	2 1	10 %	E, O, S	12.000
8	21,30-24	16,20-18,60	-4	16d4+8	2 2 1	15 %	E, O, Sx2	13.000
9	24-26,70	18,60-21	-5	18d4+9	2 2 2	20 %	E, O, Sx2	14.000
10	26,70-29,40	21-23,40	-6	20d4+10	2 2 2 1	25 %	E, O, Sx2	15.000
11	29,40-32,10	23,40-25,50	-7	22d4+11	2 2 2 2	30 %	E, O, Sx3	16.000
12	32,10-34,80	25,50-28,20	-8	24d4+12	2 2 2 2 1	35 %	E, O, Sx4	17.000

Dragon d'acier

CLIMAT/TERRAIN :	Villes tempérées (plus rarement, collines, plaines ou forêts tempérées)
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Supra-géniale (19-20)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Loyal neutre (bon)
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0 (base)
DÉPLACEMENT :	9, vl 30 (D), ng 6
DÉS DE VIE :	11 (base)
TAC0 :	9 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10/1-10/3-30
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	G (7,50 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons d'acier adorent la compagnie des humains et des demi-humains, c'est pourquoi ils préfèrent vivre au beau milieu de l'agitation des grandes villes. Ils se font souvent passer pour des sages, érudits, mages ou autres intellectuels.

À la naissance, leurs écailles sont d'un bleu-gris très foncé et parsemées de taches gris acier. Au fil des années, cette couleur s'éclaircit peu à peu pour former comme une patine de ce métal qui leur donne leur nom. Lorsque ces dragons prennent forme humaine, il y a toujours un détail gris acier dans leur apparence : leurs cheveux, leurs yeux, leurs ongles ou même, tout simplement, un anneau ou tout autre bijou.

Les dragons d'acier parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons neutres, et 19 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : les dragons d'acier préfèrent se battre à coups de réparties cinglantes. Quand ils n'ont pas le choix, ils commencent généralement par utiliser leurs sorts et évitent l'affrontement au corps à corps. S'ils se font blesser ou se sentent sérieusement menacés, ils reprennent leur forme draconique pour faire appel à leur souffle. Ils l'utilisent contre tous les adversaires qu'ils désirent affronter au corps à corps et tentent de les obliger à rester à l'intérieur du nuage tant que le gaz continue de faire effet.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon d'acier est un cube de gaz toxique. Le dragon peut contrôler son souffle avec une précision extrême, ce qui lui permet de créer un cube pouvant être, soit très petit, soit aussi grand que ce qu'indique la table ci-dessous (le chiffre donné avant les dégâts représente la longueur maximale d'un côté du cube). Toute créature prise dans l'aire d'effet doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison (à -2) pour ne pas mourir aussitôt. Ce gaz est absorbé par les pores de la peau et il n'est donc nul besoin de respirer pour être affecté. On peut toutefois se protéger partiellement en se couvrant uniformément de graisse (le malus au jet de sauvegarde disparaît). Les victimes réussissant leur jet de sauvegarde subissent tout de même les dégâts indiqués ci-dessous. S'il n'y a pas de vent, le gaz reste actif pendant 2 rounds. Les dragons d'acier sont immunisés contre toutes les formes de poison.

Cette créature peut également faire appel à sa faculté de *métamorphose* jusqu'à un maximum de 5 fois par jour. Tout changement de forme dure tant que le dragon n'a pas décidé de changer de nouveau ; le fait de reprendre son apparence normale ne constitue pas un changement.

Les dragons d'acier sont immunisés contre les sorts de magicien compris entre le 1er et le 4ème niveaux. Ils jettent leurs sorts et utilisent leurs pouvoirs magiques au 8ème niveau, plus leur modificateur au combat. Au fil des années, ils gagnent les pouvoirs suivants : **Jeune :** *tour mineur*, 2 fois par jour. **Juvénile :** *amitié*, 1 fois par jour. **Adulte :** *charme-personnes*, 3 fois par jour. **Âge mûr :** *suggestion*, 1 fois par jour. **Vieux :** *discours captivant*, 1 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons d'acier préfèrent des habitations humaines dotées de caves ou de pièces renforcées leur permettant d'entreposer leur trésor.

L'apparence humaine leur est plus agréable que la leur propre, et ils ont toujours des compagnons mortels. Ils se passionnent pour tout ce qui est en rapport avec les humains et les demi-humains (l'art, la culture, l'histoire, la politique, etc.). Ils gardent toujours le secret sur leur véritable nature, mais sont capables de se reconnaître entre eux.

Écologie : les dragons d'acier ont un faible pour la nourriture humaine. Contrairement aux autres dragons changeurs de forme, ils ne peuvent pas subsister éternellement en s'astreignant à un tel régime alimentaire, car il leur faut manger suffisamment pour nourrir leur masse véritable. Ils quittent leur ville d'adoption, 1 ou 2 fois par mois, pour aller chasser en pleine nature. Ils se débrouillent pour expliquer leur absence de manière logique en fonction de la couverture qu'ils se sont choisie.

Les dragons d'acier détestent les créatures chaotiques qui sèment la pagaille dans leur ville ou sur leur terrain de chasse. En ville, ils n'hésitent jamais à dénoncer les fauteurs de trouble ou à utiliser leurs facultés spéciales pour traquer les criminels. En extérieur, loin du regard des humains, ils ont souvent recours à un mode de justice plus expéditif.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,60-2,40	0,30-1,20	3	(4,50 m)/1d4+1	Aucun	25 %	Aucun	1.400
2	2,40-4,20	1,20-2,70	2	(6 m)/2d4	Aucun	30 %	Aucun	2.000
3	4,20-6	2,70-4,20	-1	(7,50 m)/2d4+1	Aucun	35 %	Aucun	5.000
4	6-7,80	4,20-5,70	0	(9 m)/3d4	4	40 %	E, R	7.000
5	7,80-9,60	5,70-7,20	-1	(10,50 m)/3d4+1	4 4	45 %	H, R	9.000
6	9,60-11,40	7,20-8,70	-2	(12 m)/4d4	4 4 4	50 %	H, R	11.000
7	11,40-13,20	8,70-10,20	-3	(13,50 m)/4d4+1	4 4 4 4	55 %	H, R	12.000
8	13,20-15	10,20-11,70	-4	(15 m)/5d4	4 4 4 4 4	60 %	H, Rx2	16.000
9	15-16,80	11,70-13,20	-5	(16,50 m)/5d4+1	4 4 4 4 4 4	65 %	H, Rx2	17.000
10	16,80-18,60	13,20-14,70	-6	(18 m)/6d4	5 4 4 4 4 4/2	70 %	H, Rx2	18.000
11	18,60-20,40	14,70-16,20	-7	(19,50 m)/6d4+1	5 5 4 4 4 4/2 2	75 %	H, Rx3	19.000
12	20,40-22,20	16,20-17,70	-8	(21 m)/7d4	5 5 5 4 4 4/2 2 2	80 %	H, Rx3	20.000

Dragon de mercure

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes tempérées ou subtropicales
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	-1 (base)
DÉPLACEMENT :	15, vl 36 (C), bd 3
DÉS DE VIE :	11 (base)
TAC0 :	9 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8/2-8/2-20
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	E (7,50 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons de mercure sont des créatures extrêmement vives et manœuvrables, dotées d'un corps relativement effilé et d'une longue queue. Bien que d'alignement bon, ils sont très fantasques et changent souvent d'avis.

À la naissance, leurs écailles sont d'un gris argent terne. Elles deviennent de plus en plus luisantes au fil des années et brillent comme un miroir lorsque le dragon a atteint l'âge adulte. Il est possible d'être aveuglé par les rayons du soleil (ou toute autre source de lumière vive) se réfléchissant sur les écailles et les ailes d'un dragon de mercure.

Les dragons de mercure parlent la langue commune à tous les dragons d'alignement bon, mais si rapidement qu'il n'y a que 75 % de chances de les comprendre.

Combat : les dragons de mercure sont tout aussi imprévisibles pour ce qui est du combat que pour ce qui est des autres situations. Ils peuvent choisir de parlementer, d'attaquer sans sommation ou même d'éviter purement et simplement l'affrontement. Ils n'attaquent jamais les créatures d'alignement bon à moins d'avoir été poussés à bout.

Ils se servent toujours de leurs sorts au combat si cela est possible. Ils sont extrêmement créatifs et capables d'inventer un moyen pour utiliser quasiment tous les sorts à leur avantage.

En plus de leur souffle et de toutes les autres attaques communes aux dragons, ils peuvent incurver leurs ailes pour refléter et concentrer la lumière ambiante de façon à en faire un rayon éblouissant (ils doivent pour cela disposer d'un éclairage au moins égal à un clair de lune diffus). Chaque round, ils peuvent prendre un ennemi pour cible avec ce rayon (ce qui les empêche d'attaquer en donnant des coups d'ailes) et la créature doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se retrouver aveuglée pendant 2-5 rounds. Quand il n'utilise pas ce rayon comme arme, le dragon peut s'en servir de projecteur.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle d'un dragon de mercure est un rayon de lumière jaune extrêmement brillante. Large de 1,50 m, il fait 20 m de long et inflige des dégâts générés par une intense chaleur (un jet de sauvegarde réussi permet de ne subir que des demi-dégâts). La chaleur du souffle est telle que les objets inflammables ratant un jet de sauvegarde contre le feu magique s'embrasent dans l'instant.

Un dragon de mercure jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 10ème niveau, plus son modificateur au combat. Dès la naissance, il est immunisé contre le feu et tous les sorts permettant de rendre une créature aveugle.

Les dragons de mercure bénéficient également d'un bonus de +3 au jet de sauvegarde contre les sorts de lumière. Au fil des années, ils gagnent les pouvoirs suivants : **Jeune :** *réflexion du regard*, à volonté. **Juvénile :** *image miroir*, 3 fois par jour. **Adulte :** *métamorphose*, 3 fois par jour. **Vieux :** *télékinésie*, 2 fois par jour. **Ver :** *projection de l'image*, 1 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons de mercure sont, par nature, solitaires. Lorsqu'ils s'accouplent, c'est uniquement par plaisir et sans le moindre sens des responsabilités. Mais dès que la femelle est enceinte, l'instinct protecteur du mâle se réveille. Les dragons de mercure défendent leurs petits avec acharnement, allant même jusqu'à donner leur vie pour eux. Les enfants restent généralement avec leurs parents tant qu'ils n'ont pas atteint l'âge juvénile.

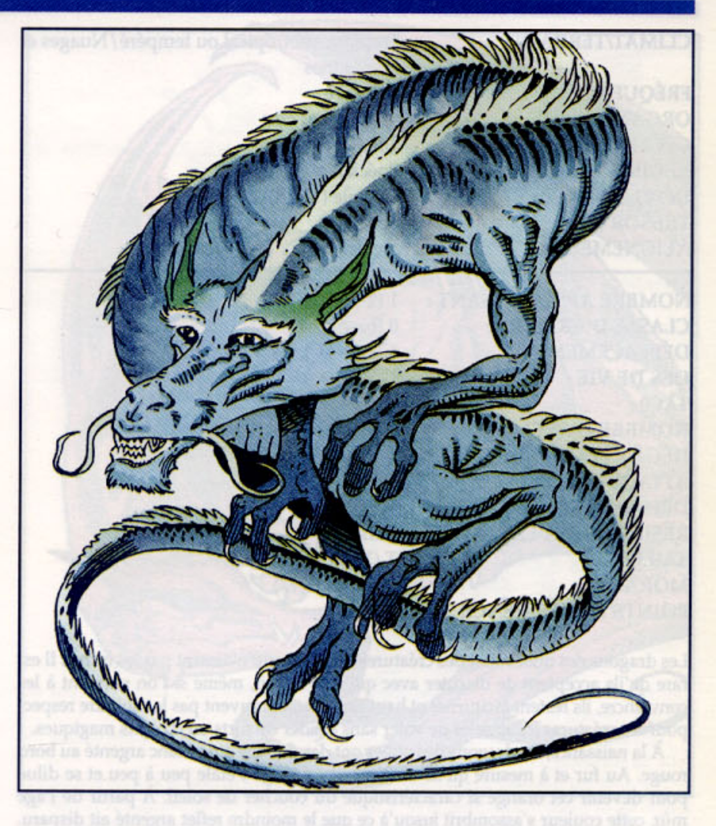
Compte tenu de leur nature imprévisible et parfois irrationnelle, les dragons de mercure ont du mal à se lier avec les autres créatures de la région dans laquelle ils résident. C'est pour cette raison qu'ils n'ont d'autre choix que de faire confiance aux pièges magiques ou mécaniques pour protéger leur antre quand il leur faut s'absenter.

Écologie : les dragons de mercure peuvent manger de tout mais préfèrent se nourrir de minerai à forte teneur en métal. Bien qu'ils ne délivrent aucun venin, leur chair est hautement toxique.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,90-1,80	0,90-1,80	2	2d8+1	Aucun	Aucune	Aucun	1.400
2	1,80-3,30	1,80-3,30	1	4d8+2	Aucun	Aucune	Aucun	3.000
3	3,30-5,10	3,30-6	0	6d8+3	Aucun	Aucune	Aucun	5.000
4	5,10-6,30	6-7,50	-1	8d8+4	1	10 %	1/2 H	8.000
5	6,30-7,20	7,50-9	-2	10d8+5	1 1	15 %	H	10.000
6	7,20-8,10	9-9,90	-3	12d8+6	2 1 1	20 %	H	11.000
7	8,10-9	9,90-10,80	-4	14d8+7	2 2 2	25 %	H	12.000
8	9-9,90	10,80-11,70	-5	16d8+8	3 2 2 1	30 %	H	14.000
9	9,90-10,80	11,70-12,60	-6	18d8+9	3 2 2 2	35 %	H, I	15.000
10	10,80-11,70	12,60-13,50	-7	20d8+10	3 3 3 2 1	40 %	Hx2, I	16.000
11	11,70-12,30	13,50-14,10	-8	22d8+11	3 3 3 2 2 1	50 %	Hx2, I, X	17.000
12	12,30-13,20	14,10-15,30	-9	24d8+12	3 3 3 3 2 2 1	70 %	Hx3, I, T, X	18.000

Dragon des brumes

CLIMAT/TERRAIN :	Tropical ou subtropical / Forêts, côtes, bords des cours d'eau ou rives des lacs
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	1 (base) ou -2 (base)
DÉPLACEMENT :	12, vl 39 (C), ng 12
DÉS DE VIE :	11 (base)
TAC0 :	9 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-5/2-5/2-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable (plus éventuellement 15 %)
TAILLE :	T (16,20 m de base)
MORAL :	Champion (16 de base)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons des brumes sont des philosophes qui vivent seuls. Ils n'aiment rien plus que rester assis à réfléchir. Ils détestent être dérangés et n'apprécient guère la discussion.

À la naissance, leurs écailles sont d'un blanc-bleu brillant. Elles foncent au fil des années pour devenir gris-bleu et parsemées de taches argentées qui scintillent à la lumière du jour.

Les dragons des brumes parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons neutres, et 15 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : les dragons des brumes tentent d'éviter tout affrontement en se transformant en brouillard. Si cela leur est impossible, ils commencent par utiliser leur souffle puis se transforment en brume pour se cacher et jeter leurs sorts.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle d'un dragon des brumes est un nuage de vapeur bouillante, long de 30 m pour 10 m de large et autant de haut. Toutes les créatures prises dans son aire d'effet ont droit à un jet de sauvegarde pour ne subir que des demi-dégâts. S'il n'y a pas de vent, le nuage persiste pendant 5-8 rounds (1d4+4). Mais dès le deuxième round, il se condense et forme un brouillard étouffant qui aveugle les créatures qui s'y trouvent encore pendant 1-4 round et les empêche à tel point de respirer qu'elles subissent 3d4 points de dégâts par round (un jet de sauvegarde réussi contre les souffles annule ces deux effets).

Un dragon des brumes jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 6ème niveau, plus son modificateur au combat.

Les dragons des brumes sont immunisés contre le feu et la chaleur.

Ces créatures peuvent, à volonté, se transformer en brume. Sous cette forme, il est a 75 % impossible de les différencier de la brume normale. La classe d'armure du dragon augmente de 3 points et sa résistance à la magie de 15 %. Il peut utiliser ses sorts et facultés innées sous forme de brume, mais il lui est par contre impossible d'attaquer physiquement ou de se servir de son souffle. Il peut voler avec une VD égale à 9 (classe de manœuvrabilité A).

Au fil des années, un dragon des brumes gagne les pouvoirs suivants : **Très jeune :** *respiration aquatique*, 2 fois par jour. **Jeune :** *mur de brouillard*, 2 fois par jour. **Juvénile :** *création d'eau*, 2 fois par jour (affecte un maximum de 2 mètres cubes). **Adulte :** *contrôle des vents*, 3 fois par jour. **Âge mûr :** *mur de vent*, 2 fois par jour. **Vieux :** *brouillard dense*, 2 fois par jour. **Très vieux :** *prédiction du climat*, 2 fois par jour. **Vénérable :** *eau aérée*, 2 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons des brumes vivent à proximité des chutes d'eaux, des rapides ou des côtes, ou encore dans des régions de fortes et fréquentes précipitations. Leur antre est le plus souvent une vaste caverne très humide et pleine de brume. Ceux qui vivent dans la forêt se retrouvent de temps en temps opposés aux dragons verts. Les dragons des brumes n'apprécient pas du tout que les verts essayent de les intimider ou de les dominer. Le plus souvent, ils passent des mois à repousser les offres du dragon vert avant de perdre patience et de lancer une guerre à outrance qui n'a de cesse que lorsque l'autre est mort ou parti sans demander son reste. De la même manière, ceux qui vivent le long des côtes peuvent avoir des dragons de bronze pour voisins. Mais cette situation mène rarement à un conflit, car aucun des deux n'a envie d'aller taquiner l'autre.

Les dragons des brumes sont des créatures solitaires et, dans 90 % des cas, on n'en rencontre qu'un seul. Lorsqu'ils sont plusieurs, il s'agit toujours d'une cellule familiale : les parents et leurs petits.

Écologie : les dragons des brumes peuvent ingérer n'importe quoi, y compris du bois et même de la boue. Ils tirent toutefois la majeure partie de leur nourriture de la brume et de l'écume. Il n'est pas rare qu'ils s'allongent dans un lieu particulièrement brumeux pour laisser l'humidité pénétrer par tous les pores de leur peau.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	2,10-5,70	1,80-4,80	4	2d6+1	Aucun	Aucune	Aucun	3.000
2	5,70-9,30	4,80-8,40	3	3d6+2	Aucun	Aucune	Aucun	5.000
3	9,30-12,90	8,40-11,40	2	4d6+3	Aucun	Aucune	Aucun	7.000
4	12,90-16,50	11,40-15	1	5d6+4	1	Aucune	Y, Z	10.000
5	16,50-20,10	15-18	0	6d6+5	1 1	25 %	X, Y, Z	12.000
6	20,10-24	18-21	-1	7d6+6	2 1	30 %	X, Y, Z	13.000
7	24-27,90	21-25,20	-2	8d6+7	2 2	35 %	X, Y, Z	14.000
8	27,90-31,80	25,20-28,50	-3	9d6+8	3 2/1	40 %	X, Y, Zx2	16.000
9	31,80-36	28,50-32,40	-4	10d6+9	3 3/1 1	45 %	X, Y, Zx2	17.000
10	36-40,20	32,40-36,30	-5	11d6+10	4 3/2 1	50 %	X, Y, Zx2	18.000
11	40,40-44,40	36,30-39,90	-6	12d6+11	4 4/2 2	55 %	X, Y, Zx3	19.000
12	44,40-48,60	39,90-43,80	-7	13d6+12	5 4/3 2	60 %	X, Y, Zx3	20.000

Dragon des nuées

CLIMAT/TERRAIN :	Tropical, subtropical ou tempéré / Nuages et montagnes
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	0 (base)
DÉPLACEMENT :	6, vl 39 (C), bd 3
DÉS DE VIE :	14 (base)
TAC0 :	7 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10/1-10/3-36
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	T (19,80 m de base)
MORAL :	Fanatique (17)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons des nuées sont des créatures solitaires qui n'aiment pas les intrus. Il est rare qu'ils acceptent de discuter avec qui que ce soit, même si l'on parvient à les convaincre, ils restent taciturnes et hautains. Ils n'éprouvent pas le moindre respect pour les créatures incapables de voler sans s'aider de sorts ou d'objets magiques.

À la naissance, les dragons des nuées ont des écailles d'un blanc argenté au bord rouge. Au fur et à mesure qu'ils vieillissent, le rouge s'étale peu à peu et se dilue pour devenir cet orange si caractéristique du coucher de soleil. À partir de l'âge mûr, cette couleur s'assombrit jusqu'à ce que le moindre reflet argenté ait disparu. Le dragon est désormais dans des teintes rouges et ors.

Les dragons des nuées parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons neutres, et 17 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : les dragons des nuées ont autant tendance à attaquer qu'à éviter le combat en se transformant en nuage. Lorsqu'ils attaquent, ils éparpillent leurs adversaires à l'aide de leur souffle puis jettent *brouillard dense* et utilisent leurs pouvoirs de manipulation du climat pour aveugler et désorienter leurs ennemis. Lorsqu'ils sont très en colère, ils appellent une tempête à l'aide de *contrôle du climat*, qu'ils font suivre d'*appel de la foudre*. Ils aiment également utiliser *nuage puant* et *contrôle des vents* contre un adversaire volant.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle d'un dragon des nuées est une projection d'air glacé faisant 45 m de long sur 10 m de large et autant de haut. Les créatures prises dans l'aire d'effet subissent des dégâts dus à l'air glacé et aux cristaux de glace projetés avec force, et les créatures plus petites que le dragons d'au moins trois catégories de taille sont balayées par le souffle, qui les envoie bouler sur une distance de 1 à 8 m (2d8 x 50 cm), plus 1 m supplémentaire par catégorie d'âge du dragon. Quiconque parvient à s'accrocher à un objet solide n'est pas emporté à condition de réussir un test de Force. Les créatures dotées de griffes, ventouses, etc., peuvent, elles aussi, éviter d'être emportées si elles disposent d'une surface leur permettant de s'accrocher. Un jet de sauvegarde réussi diminue de moitié les dégâts infligés par le souffle.

Un dragon des nuées jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 6ème niveau, plus son modificateur au combat.

Ces créatures sont immunisées contre le froid.

Un dragon des nuées peut se transformer, 1 fois par round, en nuage (ou, au contraire, reprendre son apparence normale). Sous sa forme de nuée, il est à 75 % impossible de le différencier d'un nuage normal. Sa classe d'armure s'améliore de 3 points et sa résistance à la magie de 15 %. Il peut utiliser ses sorts et facultés magiques sous cette forme, mais il lui est par contre interdit d'attaquer physiquement ou de se servir de son souffle. Sous cette forme, il peut voler avec une VD de 12 (A).

Les dragons des nuées gagnent les pouvoirs suivants au fil des années : **Très jeune :** *brouillard dense*, 2 fois par jour. **Jeune :** *nuage puant*, 2 fois par jour. **Juvénile :** *création d'eau*, 2 fois par jour (affecte un maximum de 2 mètres cubes). **Adulte :** *obscurcissement*, 3 fois par jour. **Âge mûr :** *appel de la foudre*, 2 fois par jour. **Vieux :** *convocation du climat*, 2 fois par jour. **Très vieux :** *contrôle du climat*, 2 fois par jour. **Vénérable :** *contrôle des vents*, 2 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons des nuées résident dans des nuages enchantés comprenant au moins un endroit où le sol est solide pour qu'il soit possible d'y pondre les œufs et d'y entreposer un trésor. Il arrive également, mais très rarement, qu'ils s'installent au sommet d'un pic éternellement pris dans les nuages.

Ces monstres sont solitaires à 95 % du temps. Lorsque l'on en rencontre plusieurs, il s'agit d'un adulte (seul) et de sa progéniture.

Écologie : comme tous les dragons, ils peuvent ingérer à peu près n'importe quoi. Ils semblent se nourrir principalement d'eau de pluie, de grêlons et, de temps en temps, d'un peu d'argent pur.

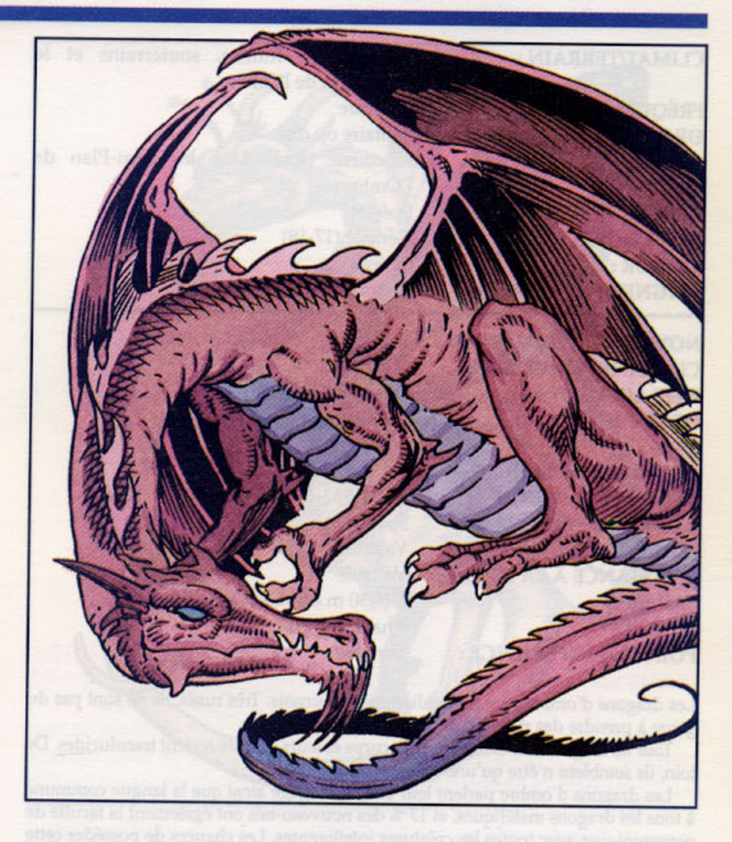
Ils ont des relations conflictuelles avec les dragons d'argent, qui vivent dans le même environnement qu'eux. Malgré leur intelligence supérieure, ils perdent souvent ces confrontations car les dragons d'argent possèdent deux souffles différents et sont particulièrement doués pour ce qui est de trouver des alliés.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	3,30-7,20	1,20-2,40	3	2d6+2	Aucun	Aucune	Aucun	3.000
2	7,20-12,30	2,40-4,80	2	3d6+4	Aucun	Aucune	Aucun	6.000
3	12,30-17,40	4,80-6,60	1	4d6+6	Aucun	Aucune	Aucun	8.000
4	17,40-21,30	6,60-8,70	0	5d6+8	1	Aucune	1/2 R, T	11.000
5	21,30-26,10	8,70-11,10	-1	6d6+10	1 1	25 %	R, T	13.000
6	26,10-30,60	11,10-13,20	-2	7d6+12	2 1	30 %	R, T	14.000
7	30,60-35,10	13,20-15,30	-3	8d6+14	2 2	35 %	R, T	15.000
8	35,10-39,60	15,30-17,70	-4	9d6+16	3 2/1	40 %	R, T, X, Z	17.000
9	39,60-44,40	17,70-19,80	-5	10d6+18	3 3/1 1	45 %	R, T, X, Z	18.000
10	44,40-49,50	19,80-22,20	-6	11d6+20	4 3/2 1	50 %	R, T, X, Z	19.000
11	49,50-55,20	22,20-24,60	-7	12d6+22	4 4/2 2	55 %	R, T, X, Zx2	20.000
12	55,20-60,90	24,60-27,60	-8	13d6+24	5 4/3 2	60 %	R, T, X, Zx2	21.000

Dragon des profondeurs

CLIMAT/TERRAIN :	Cavernes de colline ou de montagne, souterrains
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	0 (base)
DÉPLACEMENT :	12, vl 30 (C), cr 6, ng 9
DÉS DE VIE :	14 (base)
TAC0 :	7 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-12/3-12/3-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	E (7,20 m de base)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons des profondeurs sont très peu connus à la surface. Ce sont les grands prédateurs des Tréfonds Obscurs. Rusés et patients, ils ne connaissent qu'une seule chose plus importante encore que la survie : les joies de la chasse. Ils amassent de nombreux trésors en divers endroits protégés par des pièges, magiques ou non. Ils sont capables d'utiliser la plupart des objets magiques.

À la naissance, les dragons des profondeurs sont d'un marron uniforme et irridescent. Leurs écailles sont souples et ils sont incapables de se transformer. Ils restent dans l'antre où ils ont vu le jour tant qu'ils ne sont pas capables de prendre leurs deux autres formes : celle d'un ver (ou serpent) ailé géant et celle d'un humain (ou drow).

Combat : les dragons des profondeurs creusent leurs galeries et se battent à l'aide de puissantes pattes griffues. Ils adorent combattre et traquer leurs proies dans les cavernes enténébrées des Tréfonds Obscurs, utilisant pour cela leurs diverses formes. Sous forme de serpent, ils sont CA 6, VD 9, vl 4 (D), ng 11, perdent les attaques de leurs pattes mais peuvent combattre en enserrant leur ennemi dans leurs anneaux (jet nécessaire pour toucher, 3d8 de dégâts par round, empêche de se déplacer et de jeter des sorts, pénalise les jets d'attaques et la CA de 1 point).

Sous forme humaine, le dragon est CA 10, VD 12, ng 12, et inflige des dégâts en fonction des armes ou des sorts qu'il utilise. Il peut porter une armure, mais cette dernière est automatiquement détruite s'il change de forme (ce qui inflige 2d4 points de dégâts au dragon). Un dragon des profondeurs peut modifier son apparence pour ressembler (plus ou moins) à n'importe quel humanoïde de taille humaine. Il a 66 % de chances d'imiter une créature donnée suffisamment bien pour que personne ne remarque la différence.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon des profondeurs est un nuage de gaz long de 15 m, large de 12 m et haut de 9 m. Il attaque tel un puissant acide la chair de toutes les créatures prises dans son aire d'effet, qui ont droit à un jet de sauvegarde pour ne subir que des demi-dégâts (à -2 si leur peau est partiellement exposée et non recouverte d'une couche d'humidité protectrice). Le tissu, le métal et le bois ne sont pas affectés, le cuir, si.

Les dragons des profondeurs jettent leurs sorts et utilisent leurs pouvoirs magiques au 9ème niveau, plus leur modificateur au combat. Dès la naissance, ils reçoivent les facultés permanentes suivantes : infravision, *vision véritable* et *détection de la magie*. Ils sont de plus immunisés contre les sorts de type *charme, sommeil* et *immobilisation*, ainsi que contre les variations extrêmes de température (ils subissent ainsi -3 points par dés de dégâts contre les sorts de feu et de froid, jusqu'à un minimum de 1 point par dé).

Au fil des ans, ils gagnent ensuite les pouvoirs suivants : **Très jeune :** transformation en serpent (ou ver) ailé, 3 fois par jour. **Jeune :** transformation en "humain", 3 fois par jour. **Juvénile :** une transformation supplémentaire par jour (pour chaque forme), régénération 1d4 points de vie par tour. **Adulte :** régénération 1d4 pv/6 rounds, *action libre*, à volonté. **Âge mûr :** régénération 1d4 pv/4 rounds, *lévitation*, 3 fois par jour. **Vieux :** *transmutation de la pierre en boue* et *télékinésie*, 3 fois par jour chacun. **Très vieux :** *glissement de terrain*, 3 fois par jour. **Vénérable :** *passe-murailles* et *désintégration*, 2 fois par jour chacun. **Ver :** une utilisation quotidienne supplémentaire de tous les pouvoirs gagnés depuis la catégorie d'âge "vieux", *façonnage de la pierre*, 2 fois par jour, *langues*, 1 fois par jour. **Grand ver :** *répulsion*, 3 fois par jour (affecte toutes les créatures sauf les dragons), une utilisation quotidienne supplémentaire de *façonnage de la pierre* et de *langues*.

Habitat/Société : les dragons des profondeurs sont de grands explorateurs qui parcourent sans cesse les Tréfonds Obscurs. La plupart du temps, on les trouve dans des antres particulièrement bien défendus. Ils font souvent appel à leurs pouvoirs pour se rendre dans des cavernes que la majeure partie des créatures sont incapables d'atteindre. Il n'est pas rare que les dragons des profondeurs s'allient avec les drows.

Écologie : les dragons des profondeurs peuvent ingérer à peu près n'importe quoi, mais ils ont une préférence très marquée pour le poisson, les palourdes, les kuo-toas et les aboleths. Ils considèrent les manteleurs et les illithids comme de dangereux rivaux. Ils évitent de se retrouver opposés aux autres dragons. Ils ne se combattent jamais entre eux, pas plus qu'ils ne se volent.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,30-1,50	0,30-1,20	3	2d8+1	Aucun	Aucune	Aucun	3.000
2	1,50-4,20	1,20-3,60	2	4d8+2	Aucun	Aucune	Aucun	5.000
3	4,20-6,90	3,60-6,30	1	6d8+3	Aucun	Aucune	Aucun	6.000
4	6,90-9,60	6,30-8,40	0	8d8+4	1	Aucune	H, Q	8.000
5	9,60-12,30	8,40-10,80	-1	10d8+5	2	25 %	H, Qx2, E	10.000
6	12,30-15	10,80-13,50	-2	12d8+6	2 1	30 %	H, Qx3, E, S	12.000
7	15-17,70	13,50-16,20	-3	14d8+7	3 2	35 %	Hx2, Qx4, E, S	14.000
8	17,70-20,40	16,20-18,60	-4	16d8+8	4 2 1/1	40 %	Hx2, Qx4, E, S, T	14.000
9	20,40-23,10	18,60-21	-5	18d8+9	4 2 2/2	45 %	Hx3, Qx5, E, S, T	16.000
10	23,10-25,80	21-23,40	-6	20d8+10	4 3 2 1/2 1	50 %	Hx3, Q, E, S, T, U	17.000
11	25,80-28,50	23,40-25,50	-7	22d8+11	4 3 3 2/3 2	55 %	Hx3, Q, E, S, T, U, V	19.000
12	28,50-31,20	25,50-28,20	-8	24d8+12	4 3 3 2 1/3 3 1	60 %	H, Q, E, S, T, U, V, X, Z	20.000

Dragon d'ombre

CLIMAT/TERRAIN :	Non-arctique/Ruines, souterrains et le Demi-Plan de l'Ombre
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne (tous dans le Demi-Plan de l'Ombre)
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-5)
CLASSE D'ARMURE :	-4 (base)
DÉPLACEMENT :	18, vl 30 (D), bd 3
DÉS DE VIE :	12 (base)
TAC0 :	9 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6/3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spécial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Variable
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Variable
TAILLE :	E (6,30 m de base)
MORAL :	Champion (16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable



Les dragons d'ombre sont particulièrement sournois. Très rusés, ils ne sont pas du genre à prendre des risques.

Tout au long de leur existence, leur corps et leurs écailles restent translucides. De loin, ils semblent n'être qu'une masse d'ombre.

Les dragons d'ombre parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons maléfiques, et 17 % des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : les dragons d'ombre préfèrent attaquer par surprise, soit en étant invisibles, soit en se cachant dans l'ombre. Ils utilisent des sorts d'illusion pour tromper les sens de leurs ennemis. Les plus âgés sont particulièrement friands de leur faculté de *non-détection.*

Souffle/Facultés spéciales : le souffle d'un dragon d'ombre est un nuage de noirceur, long de 12 m, large de 9 m et haut de 6 m. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet sont aveuglées pendant 1 round et perdent les trois-quarts (arrondissez à l'entier supérieur) de leur énergie vitale (en d'autres termes, leurs niveaux ou dés de vie). Si elles réussissent leur jet de sauvegarde contre les souffles, elles n'en perdent que la moitié (là aussi, arrondissez à l'entier supérieur). Cette perte d'énergie dure un nombre de tours variable, indiqué sur la table ci-dessous (il ne s'agit pas de points de dégâts). Un sort de *protection contre le Plan Négatif* permet de s'immuniser contre ce souffle.

Quiconque se retrouve à 0 DV (ou niveaux) tombe dans le coma tant que le nuage continue de faire effet.

Un dragon d'ombre jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 6ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, ces monstres sont immunisés contre l'absorption d'énergie et ont 40 % de chances de réussir à se cacher dans l'ombre. Ce talent augmente de 5 % par catégorie d'âge, jusqu'à un maximum de 95 %.

Au fil des années, les dragons d'ombre gagnent les pouvoirs suivants :

Juvénile : *image miroir*, 3 fois par jour (2-5 images). **Adulte :** *porte dimensionnelle*, 2 fois par jour. **Vieux :** *non-détection*, 3 fois par jour. **Vénérable :** *parcours de l'ombre*, 1 fois par jour. **Grand ver :** *création d'ombres*, 3 fois par jour. Ce pouvoir leur permet de créer une masse d'ombres bondissantes dans un rayon de 100 m et pour une durée de 1 heure. Toutes les lumières, magiques ou non, cessent d'éclairer tant qu'elles restent dans cette zone. Les créatures capables de se cacher dans l'ombre peuvent le faire même si on ne les quitte pas des yeux. Les dragons d'ombre et autres créatures du Demi-Plan de l'Ombre peuvent attaquer en restant cachées tant qu'elles restent dans cette zone, ce qui leur permet de bénéficier de l'équivalent d'un sort d'*invisibilité majeure*. Un sort de *dissipation de la magie* réussi dissipe ces ombres.

Habitat/Société : les dragons d'ombre haïssent la lumière vive autant que le noir complet ; ils préfèrent les endroits éclairés par une lumière feutrée qui dispense de nombreuses ombres. Dans le Plan Primaire, leur antre est conçu de telle manière qu'une luminosité de ce type y est quasiment permanente. Ils préfèrent les ruines qui leur permettent de se cacher sous terre lorsque le soleil brille dans le ciel et de bénéficier de multiples coins d'ombre à l'aube et au crépuscule. Dans le Demi-Plan de l'Ombre, ils vivent dans d'épais bosquets d'arbres et de fourrés, des châteaux fortifiés ou encore de véritables labyrinthes souterrains. Quel que soit leur plan de résidence, ils ont tendance à installer leur antre à proximité d'autres créatures pouvant les alerter de la venue d'adversaires (ou victimes) potentiels. Il est rare que le dragon coopère avec ses "alliés" ; au contraire, il ne se gêne aucunement pour les attaquer.

Les dragons d'ombre adorent les pierres précieuses sombres et opaques (surtout si elles sont totalement noires). Ils collectionnent également les objets magiques capables de générer des ombres ou des ténèbres. Ils les utilisent pour transformer en nids d'ombres des endroits normalement très lumineux.

Écologie : les dragons d'ombre peuvent manger n'importe quoi. Leur nourriture favorite est la charogne faisandée, et lorsqu'ils chassent, c'est le plus souvent uniquement pour le plaisir. Ils laissent pourrir leurs proies sur place jusqu'à ce qu'elles soient à leur goût. Ils aiment également les plantes noyées ou encore tuées par le givre ou le sel.

Âge	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,30-1,20	0,30-0,90	-1	1d4+1	Aucun	5 %	Aucun	4.000
2	1,20-3,30	0,90-2,40	-2	1d4+2	Aucun	10 %	Aucun	6.000
3	3,30-5,40	2,40-3,90	-3	2d4+1	Aucun	15 %	Aucun	8.000
4	5,40-6,90	3,90-5,40	-4	2d4+2	2	20 %	1/2 H, S	10.000
5	6,90-8,70	5,40-6,90	-5	3d4+1	2 2	25 %	H, S	11.000
6	8,70-10,80	6,90-8,40	-6	3d4+2	2 2 2	30 %	H, S	13.000
7	10,80-12,60	8,40-9,90	-7	4d4+1	2 2 2 2/1	35 %	H, S	15.000
8	12,60-14,40	9,90-11,40	-8	4d4+2	2 2 2 2 2/2	40 %	H, Sx2	17.000
9	14,40-16,50	11,40-12,90	-9	5d4+1	2 2 2 2 2 2/3	45 %	H, Sx2	19.000
10	16,50-18,30	12,90-14,40	-10	5d4+2	4 2 2 2 2 2/3 1	50 %	H, Sx2	20.000
11	18,30-20,10	14,40-15,90	-11	6d4+1	4 4 2 2 2 2/3 2	55 %	H, Sx3	21.000
12	20,10-22,20	15,90-17,40	-12	6d4+2	4 4 4 2 2 2/3 3	60 %	H, Sx3	22.000

Dragonet, dragon féerique

CLIMAT/TERRAIN :	Forêt tempérée, tropicale ou subtropicale
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	S, T, U
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	5 (1 lorsqu'il est invisible)
DÉPLACEMENT :	6, vl 24 (A)
DÉS DE VIE :	Voir ci-dessous
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2
ATTAQUES SPÉCIALES :	Souffle, sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Invisibilité
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Voir ci-dessous
TAILLE :	Mi (30 à 50 cm de long)
MORAL :	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000

Ce descendant chaotique du pseudo-dragon vit dans les forêts denses et paisibles. Il passe son temps à s'amuser en faisant des blagues et en jouant des tours aux autres créatures.

Les dragons féeriques ressemblent à des dragons miniatures dotés d'une longue queue préhensile et de grandes ailes de papillon. Ils sont perpétuellement en train de sourire. Leur couleur change au fil des années : rouges à la naissance, ils finissent leur vie noirs à l'âge des grands vers (voir ci-dessous). La peau des femelles apparaît légèrement dorée à la lumière ; celle des mâles, argentée.

Les dragons féeriques peuvent communiquer entre eux par télépathie jusqu'à une distance maximale de 3 km. Ils parlent leur propre langage, ainsi que celui des esprits follets, des pixies, des elfes et des oiseaux et animaux vivant dans leur région.

Combat : les dragons féeriques peuvent devenir invisibles à volonté et le rester même s'ils mordent leurs adversaires ou les attaquent à l'aide de sorts ou de leur souffle. Ils attaquent comme des monstres à 4 DV et leur morsure inflige 1d2 points de dégâts. La plupart d'entre eux (65 %) sont capables de jeter des sorts comme s'ils étaient un magicien du niveau indiqué sur la table ci-dessous ; les 35 % qui restent peuvent utiliser des sorts de prêtres des sphères suivantes : Animale, Climat, Élémentaire et Végétale. Presque tous les sorts choisis le sont parce qu'ils permettent de faire des farces. Les deux sorts que les dragons féeriques choisissent le plus fréquemment sont *respiration aquatique* et *connaissance des légendes*, puis viennent *ventriloquie*, *serviteur invisible*, *oubli*, *suggestion*, *distorsion des distances*, *souhait mineur*, *obscurcissement*, *croissance animale* et *animation de la pierre*.

Un dragon féerique commence généralement par attaquer en se rendant invisible et en utilisant son souffle, un nuage de gaz hilarant large d'une soixantaine de centimètres. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle ressent une intense béatitude et se met à errer au hasard pendant 3-12 rounds. Durant ce temps, elle est incapable d'attaquer et sa classe d'armure diminue de 2 points. Elle peut tout de même tenter de comprendre ce qui se passe autour d'elle en réussissant un test d'Intelligence à chaque round. Dès qu'elle en rate un, elle se désintéresse totalement de ce qui l'entoure jusqu'à ce que le souffle ait cessé de faire effet.

Les dragons féeriques évitent, autant que possible, de se battre et n'infligent jamais des dégâts de manière intentionnelle, à moins qu'ils ne se retrouvent pris au piège ou qu'ils ne défendent leur antre. Mais lorsqu'on les attaque, ils se défendent bec et ongles avec l'aide de leurs amis pixies et esprits-follets, et ne cessent de lutter que lorsque tous les intrus ont été chassés.



Habitat/Société : les dragons féeriques résident à l'intérieur du tronc d'un grand arbre, de préférence à proximité d'un plan d'eau ou d'un ruisseau, car ils adorent nager et plonger. Il n'est pas rare qu'ils vivent en compagnie d'une communauté de pixies ou d'esprits follets.

Les dragons féeriques utilisent toutes les occasions qui leur sont données de jouer des tours aux passants et se font pour cela souvent aider par les autres créatures de la forêt. Bien que ces blagues soient pour la plupart spontanées, certaines, extrêmement spectaculaires, demandent quelquefois des mois de préparation. Les victimes potentielles peuvent parfois être averties de la présence d'un dragon féerique invisible par un petit rire ressemblant au tintement de minuscules clochettes d'argent.

Écologie : les dragons féeriques mangent des fruits, des légumes, des noix, du miel et des céréales. Ils raffolent des pâtisseries aux fruits et seraient prêts à faire (presque) n'importe quoi pour une part de tarte aux pommes sortant tout juste du four.

Catégorie d'âge	Points de vie	Couleur	RM	Niveau de magicien	Niveau de prêtre
1 Nouveau-né	1-2	Rouge	10 %	1	1
2 Très jeune	3-4	Rouge-orange	16 %	2	3
3 Jeune	5-6	Orange	24 %	3	4
4 Juvénile	7-8	Orange-jaune	32 %	4	6
5 Jeune adulte	9-10	Jaune	40 %	5	7
6 Adulte	11-12	Jaune-vert	48 %	6	8
7 Âge mûr	13-14	Vert	56 %	7	9
8 Vieux	15-16	Bleu-vert	64 %	8	10
9 Très vieux	17-18	Bleu	72 %	10	11
10 Vénérable	19-20	Bleu-violet	80 %	12	12
11 Ver	21-22	Violet	88 %	14	13
12 Grand ver	23-24	Noir	96 %	16	14

Dragonet, drake igné

CLIMAT/TERRAIN :	Collines ou montagnes tempérées
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Antre familial
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	6, vl 18 (C)
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Souffle
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (1,20 m de long)
MORAL :	Moyen (9)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420

Bien qu'on le prenne souvent à première vue pour un dragon rouge en bas âge, le drake igné est nettement moins intelligent et moins puissant. Quel que soit le stimulus qu'il perçoive, sa réponse est toujours la même : l'attaque.

Ce petit dragonet long de 1,20 m et faisant un peu plus de 60 cm de haut ressemble tout à fait à un dragon rouge miniature, mais sa peau couverte d'écailles est moins épaisse et plus translucide que celle du plus jeune des dragons. De plus, elle frémit presque imperceptiblement en permanence et est couverte de taches mauves ou violettes. Ses ailes battent lentement, même lorsqu'il reste sur la terre ferme. C'est de cette manière que le drake igné se rafraîchit et qu'il écarte les insectes. La chaleur qu'il dégage trouble l'air autour de lui.

Combat : dans 50 % des cas, un drake igné attaque immédiatement tout ce qui le dérange. Son arme principale est son souffle (une langue de feu) qu'il peut utiliser jusqu'à 5 fois par jour. Il prend la forme d'un cône jaillissant des naseaux du dragonet et faisant 10 m de long sur 6 m de large à son extrémité. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet subissent 2d8 points de dégâts (la moitié seulement si elles réussissent leur jet de sauvegarde contre les souffles). Le drake igné n'utilise pas ses pattes au combat, mais sa morsure délivre 2d4 points de dégâts.

Le sang de cette créature contient une grande quantité de phosphore et s'enflamme dès qu'on l'expose à l'air libre. En fait, lorsque le drake souffle, il crache un peu de son sang. Cette particularité fait que ce monstre est moins dangereux si on l'attaque avec des armes contondantes (gourdin, bâton, etc.) plutôt qu'avec des armes tranchantes ou perforantes. Quiconque blesse un drake igné à l'aide d'une arme de l'une de ces deux dernières catégories doit en effet réussir un jet de sauvegarde contre les souffles pour ne pas être brûlé par une petite éruption de sang enflammé infligeant 1d2 points de dégâts.

En cas de combat aérien, le drake igné adore attaquer ses adversaires par derrière et par en dessous. La chaleur naturelle dégagée par le monstre et celle de son souffle ont en effet tendance à monter, ce qui donne naissance à des courants pouvant gêner les créatures qui ne peuvent manœuvrer efficacement que par temps calme. Le drake igné essaye également parfois d'éperonner les créatures de petite taille dans l'espoir de les étourdir et de les faire tomber en chute libre.

Habitat/Société : les drakes ignés vivent en famille. Le mâle et la femelle s'installent dans un antre commun qui est le plus souvent une petite grotte ou une corniche rocheuse protégée par un surplomb. La femelle pond généralement de 6 à 8 œufs et les parents s'en occupent tous les deux, leur chaleur naturelle les maintenant au chaud. La femelle pond au début de l'été et les œufs mettent



une soixantaine de jours pour éclore. Les petits apprennent à souffler avant même de savoir voler. Ils sont encore plus nerveux que les adultes et il leur arrive fréquemment de souffler sans raison dans le repaire ou à proximité. Le premier vol se produit environ 2 mois après l'éclosion.

À cause de la présence des petits, les adultes protègent leur repaire avec la dernière énergie. Bien que les drakes ignés ne s'éloignent normalement jamais à plus de 2 ou 3 km de leur antre, les parents patrouillent parfois dans un territoire deux fois plus vaste tant que leurs petits restent très vulnérables.

Les drakes ignés quittent la cellule familiale à leur premier printemps. Ils parcourent parfois des centaines de kilomètres en volant avant de rencontrer un congénère de sexe opposé avec qui ils s'accoupleront pour la vie et fonderont un foyer. Il est rare que les accouplements soient cause de combat, mais lorsque cela se produit, les affrontements sont particulièrement spectaculaires, même si l'un des deux mâles s'enfuit généralement avant que les choses ne deviennent trop sérieuses.

Ces créatures n'ont que faire des richesses, et les ossements et effets de leurs ennemis finissent là où ils dévorent ces derniers.

Écologie : les drakes ignés ont une durée de vie très réduite à côté de leurs cousins dragons ; ils ne vivent en effet qu'entre 75 et 100 ans.

Il est possible de conserver leur sang (dans son état liquide) dans un récipient étanche ou en le recouvrant d'eau ou de tout autre liquide inerte. L'objet résultant peut être utilisé comme une grenade et inflige les dégâts d'une flasque d'huile. On peut également se servir de ce sang pour rendre une arme enflammée. Par exemple, une épée trempée dans ce liquide devient l'équivalent d'une *lame de feu* pendant 3-6 rounds, mais la lame a 2 % de chances (cumulables) de casser chaque fois qu'elle porte un coup durant cette période. Quand le feu s'éteint, l'épée redevient tout à fait normale.

Le sang de ces créatures brûle dans leurs veines, et c'est lui qui génère cette aura trouble qui entoure les drakes ignés. Ce processus nécessite un apport permanent d'oxygène, et c'est pour cette raison que le monstre ne cesse jamais de battre des ailes. S'il devait manquer d'air, il mourrait asphyxié à peu près 2 fois plus vite qu'une créature de taille similaire.

Dragonet, pseudo-dragon

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts et cavernes tropicales ou subtropicales
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Q (x10)
ALIGNEMENT :	Neutre (bon)
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (50 % de chances qu'ils soient 1-8 dans un nid)
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	6, vl 24 (B)
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3 + spécial
ATTAQUES SPÉCIALES :	Dard empoisonné
DÉFENSES SPÉCIALES :	Facultés de camouflage
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	35 %
TAILLE :	Mi (50 cm de long)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420



Les pseudo-dragons sont des lézards volants qui vivent dans des forêts très denses. Ces créatures amicales et toujours prêtes à jouer possèdent des pouvoirs magiques qu'elles peuvent partager avec d'autres, ce qui explique que nombreux sont ceux qui essayent de s'en faire des compagnons.

Les pseudo-dragons ressemblent à de minuscules dragons rouges. Ils ont de belles écailles, des cornes et des dents très acérées. Leur couleur est toutefois brun-rouge plutôt que rouge sombre. Leur queue fait une soixantaine de centimètres de long (ce qui signifie qu'elle est plus longue que la créature elle-même) ; extrêmement flexible, elle s'achève par un barbillon.

Les pseudo-dragons communiquent par le biais d'une forme de télépathie limitée. Lorsque l'un d'eux décide de se choisir un compagnon humain, il peut lui transmettre tout ce qu'il voit et entend jusqu'à une distance maximale de 240 m. Les pseudo-dragons peuvent également émettre quelques sons, comme un ronronnement grinçant (pour exprimer leur plaisir), un sifflement (une surprise désagréable), un gazouillis (le désir) ou un grognement (la colère).

Combat : le pseudo-dragon peut mordre ses adversaires à l'aide de sa petite gueule, mais son attaque la plus dangereuse est délivrée par sa queue. Rapide comme l'éclair, elle attaque à +4 pour toucher et injecte un puissant venin faisant tomber en catalepsie toute créature ratant son jet de sauvegarde contre le poison. Cet état dure pendant 1-6 jours, et la victime a l'air on ne peut plus morte. Au terme de ce délai, elle a 75 % de chances de reprendre connaissance comme si de rien n'était et 25 % de ne jamais se réveiller.

Les pseudo-dragons possèdent une faculté de camouflage similaire à celle du caméléon : la pigmentation de leur peau change pour leur permettre de se fondre dans leur environnement. En forêt, ils n'ont ainsi que 20 % de chances d'être repérés par une créature qui n'est pas capable de détecter l'invisibilité (une créature qui en est capable les remarquant forcément). Les pseudo-dragons peuvent voir l'invisible et leur infravision porte jusqu'à 20 m.

Ils disposent également d'une importante résistance à la magie, qu'ils peuvent communiquer à un compagnon humain par simple contact physique (le pseudo-dragon aime tout particulièrement être perché sur la tête de "son" humain ou encore sur ses épaules).

Habitat/Société : ces créatures forestières font leur antre dans de grandes cavernes ou dans des trous d'arbres.

Il est très rare qu'un pseudo-dragon se choisisse un humain ou un demi-humain comme compagnon. Certains pensent que la créature est l'animal familier du personnage, mais le pseudo-dragon ne se gêne pas pour corriger cette erreur d'appréciation. Il existe deux façons de devenir le compagnon d'un pseudo-dragon. La première consiste à l'appeler par magie (à l'aide d'un sort de *familier*), et la seconde à le rencontrer au cours d'une aventure et à le persuader de vous suivre. Un pseudo-dragon à la recherche d'une telle association suit tout candidat potentiel pendant plusieurs jours, en lisant ses pensées par télépathie et en jugeant ses actes. Si son opinion est favorable, il finit par se présenter comme compagnon de voyage. Il observe alors la réaction de l'humain. Si ce dernier est fou de joie et lui promet de (très) bien s'occuper de lui, le pacte est scellé. Sinon, le pseudo-dragon s'en va.

Certains disent qu'il a la personnalité d'un chat. Il est prêt à rendre service, à condition d'être bien nourri, souvent caressé, bref que son compagnon se montre très attentif envers lui. Par moments, il peut se montrer arrogant, très exigeant et peu enclin à faire profiter l'autre de son aide. Pour bénéficier de son entière coopération, l'humain doit gâter la créature, s'en occuper sans cesse et lui faire sentir qu'elle est pour lui l'être le plus important qui soit au monde. Si le pseudo-dragon est maltraité ou insulté, il s'en va ou, pire encore, joue quelques mauvais tours au plus mauvais moment. Il déteste particulièrement la cruauté et refuse absolument de servir un maître qui y aurait recours.

Écologie : les pseudo-dragons sont omnivores mais préfèrent manger de la viande. Leur régime alimentaire est essentiellement constitué de rongeurs et de petits oiseaux, auxquels viennent s'ajouter quelques feuilles, fruits et autres baies. Dans les contrées sauvages, ils vivent de manière solitaire et protègent le petit trésor qu'ils ont amassé dans leur antre. Ils se réunissent 1 fois par an, à la saison des amours. Mâles et femelles se séparent après l'accouplement. La femelle pond entre 4 et 6 œufs bruns et tachetés qui éclosent au milieu de l'été. Elle élève seule ses petits. Les pseudo-dragons hibernent pendant l'hiver, et les petits quittent le nid au printemps pour aller s'accoupler à leur tour.

Ces créatures ont une durée de vie de 10 à 15 ans. Tout comme les dragons, elles sont attirées par les objets brillants. Un œuf de pseudo-dragon peut se vendre jusqu'à 10.000 pièces d'or, un nouveau-né jusqu'à 20.000.

Dragonne

CLIMAT/TERRAIN :	Collines ou désert chauds ou tempérés
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Basse (5-7)
TRÉSOR :	B, S, T
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	6 (en vol)/2 (au sol)
DÉPLACEMENT :	15, vl 9 (E)
DÉS DE VIE :	9
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8/3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Rugissement
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m au garrot)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000



La dragonne, qui possède certains des traits les plus dangereux du lion et du dragon d'airain, est une chasseuse redoutable et un véritable danger pour toutes les créatures vivant dans les régions chaudes.

De loin, elle ressemble à un lion géant, à une exception près : deux petites ailes couleur laiton jaillissent de ses puissantes épaules. De près, les différences sont toutefois plus nombreuses. Son corps est couvert d'écailles (là aussi, couleur d'airain) et sa crinière est bien plus fournie et rugueuse que celle d'un lion. Elle possède également des griffes et des crocs très développés, ainsi que des yeux qui sont le plus souvent de la même couleur que ses écailles. Ces créatures n'ont pas de langage propre, mais elles savent tout de même parler deux langues : celle des dragons d'airain et celle des sphinx.

Combat : la dragonne commence généralement par se battre à l'aide de ses pattes avant, qui délivrent chacune 1d8 points de dégâts, et de sa gueule, qui inflige, elle, 3d6 points de dégâts. Cela suffit le plus souvent pour venir à bout de la plupart des créatures qu'elle affronte. Mais si l'adversaire résiste ou si elle est blessée, elle a alors recours à son terrible rugissement.

Cette attaque fait tellement peur aux créatures distantes de moins de 40 m qu'elles sont affectées comme par un sort de *faiblesse* si elles ratent leur jet de sauvegarde contre la paralysie. Celles qui le réussissent ne subissent pas le moindre effet néfaste, mais les autres perdent la moitié de leur Force pendant 2-12 rounds. Pire encore, quiconque se trouve à moins de 10 m d'une dragonne qui rugit perd toute audition pendant 2-12 rounds. Il n'y a pas de jet de sauvegarde dans ce cas, et les créatures assourdies combattent à -1 pour toucher (cet effet est dû à la désorientation qu'elles éprouvent).

La dragonne ne peut rugir que 3 fois par jour. On peut être affecté à plusieurs reprises par la *faiblesse*, mais une créature rendue sourde ne peut entendre les rugissements suivants et y est donc totalement insensible tant que les 2-12 rounds ne sont pas achevés.

Bien que les ailes de la dragonne ne soient capables de la porter que pendant 1-3 tours maximum, elle sait les utiliser au mieux en cas de combat. Dès que quelqu'un tente de la contourner, elle s'envole pour trouver une position plus défendable. Elle préfère combattre sur la terre ferme car elle est très lente et manœuvre extrêmement mal comparé à la majorité des créatures volantes. Elle est néanmoins capable d'utiliser toutes ses armes naturelles en volant (même son rugissement) et reste donc un adversaire très coriace dans les airs.

Habitat/Société : les dragonnes préfèrent vivre dans le désert ou dans les collines rocailleuses. Elles se choisissent une vaste caverne pour y établir leur antre et y entreposent leur trésor (qu'elles ont le plus souvent pris à des aventuriers de passage) de manière on ne peut plus désordonnée. Leur territoire est souvent très étendu vu qu'elles habitent généralement dans des régions désertes.

Elles ne supportent pas la compagnie de leurs congénères, et on ne les trouve en couple que lors de la saison des amours, très courte, qui se produit à la fin de l'automne. Tout comme leurs ancêtres reptiliens, elles sont ovipares et la femelle ne pond qu'un seul et unique œuf chaque année. Elle élève le petit pendant 1 an, suite à quoi tous deux se séparent et sont par la suite en mauvais termes. Les mâles se vouent toujours une haine farouche.

Les dragonnes ne s'entendent quasiment avec personne et sont considérées comme une menace par la plupart des races douées d'intelligence. Elles ne désirent cependant qu'une seule chose : qu'on les laisse chasser en paix.

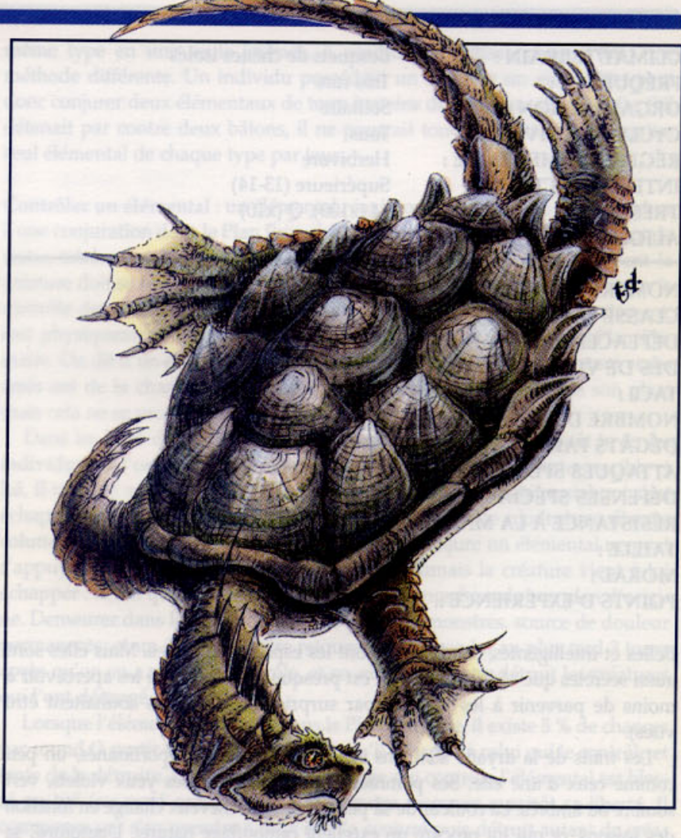
Écologie : la dragonne préfère se nourrir de têtes de bétail (elle a un goût très prononcé pour la chèvre) car elles résistent nettement moins que les humains. Elle ne s'attaque à un humain ou un demi-humain que si elle ne trouve rien d'autre à manger.

Les dragonnes ne sont pas systématiquement agressives envers les étrangers, et la réputation qui leur a été faite (à savoir, qu'elles dévorent tout ce qui traverse leur territoire) est plus le résultat de l'ignorance des gens que d'une étude sérieuse faite à ce sujet. Par contre, il est exact qu'une dragonne attaque sans coup férir toute créature menaçant son antre ou tentant d'envahir son territoire. Autrement dit, les aventuriers qui découvrent son repaire par hasard ou les pionniers qui décident de s'installer dans la région sont bien souvent attaqués sans délai. Les créatures qui ne représentent pas une menace pour la dragonne ou qui se contentent de traverser son territoire ne risquent pas grand chose dans la plupart des cas. Elle n'est certes pas très intelligente, mais elle sait tout de même faire la différence entre un inoffensif voyageur et un colon qui pourrait potentiellement lui causer des ennuis.

Dragon-tortue

CLIMAT/TERRAIN :	Tropical ou subtropical / Eau douce ou salée
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	B, R, S, T, V
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	3, ng 9
DÉS DE VIE :	12-14
TAC0 :	12 dés de vie : 9 13-14 dés de vie : 7
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-12/2-12/4-32
ATTAQUES SPÉCIALES :	Souffle, retourne les embarcations
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	T (carapace de 9 m de diamètre)
MORAL :	Fanatique (17)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	12 dés de vie : 10.000 13 dés de vie : 11.000 14 dés de vie : 12.000



Les dragons-tortues sont parmi les créatures aquatiques les plus belles qui soient, mais aussi les plus impressionnantes et les plus dangereuses. Si l'on additionne leur terrible morsure, leur souffle et leur penchant à retourner les bateaux, il ne faut pas s'étonner que les marins d'eau douce et d'eau salée les craignent au plus haut point.

Lorsqu'un dragon-tortue fait surface, il est aisé de croire que l'on a juste affaire au reflet du soleil ou de la lune sur les flots. Sa carapace rugueuse est du même vert sombre que l'eau profonde qu'il affectionne tout particulièrement, et les taches argentées qui l'ornent produisent le même effet que la lumière scintillant à la surface des flots. Ses pattes et sa queue sont d'un vert plus clair, et elles sont parsemées de taches dorées. Sa tête est de ce même vert, mais sa crête est constituée de pointes dorées reliées entre elles par une membrane vert foncé. Sa carapace peut faire jusqu'à 9 m de diamètre, et il n'est pas rare qu'un adulte fasse plus de 12 m de long de sa gueule à l'extrémité de sa queue. Les dragons-tortues parlent une langue extrêmement élaborée qu'ils sont les seuls à pratiquer.

Combat : bien qu'il soit possible de prendre un dragon-tortue pour un scintillement lumineux à la surface de l'eau, cette illusion ne dure jamais bien longtemps. Ces monstres sont de farouches combattants qui s'attaquent généralement à toute créature menaçant leur territoire ou ressemblant à un repas potentiel. Ils le font le plus souvent (dans 90 % des cas) à l'aide de leurs pattes et de leur gueule. Leur carapace leur prodigue une excellente protection, encore qu'ils en aient rarement besoin à partir du moment où ils ont réussi à toucher leur proie.

C'est cette même carapace qui confère au dragon-tortue l'arme rêvée pour attaquer les navires qui font l'erreur de traverser son territoire sans y avoir été invités. Le monstre plonge aussi profondément que nécessaire puis attend que le bateau passe juste au-dessus de lui. À cet instant, il remonte et utilise sa masse considérable pour retourner l'infortunée embarcation. Les bateaux faisant moins de 6 m de long ont 95 % de chances d'être retournés par une telle attaque, ceux qui font entre 6 et 20 m 50 % et ceux qui dépassent 20 m 20 % seulement. Même ceux qui ne se retournent pas sont forcément endommagés par l'assaut.

Lorsque sa morsure et son attaque surprise ne suffisent pas pour venir à bout de l'adversaire, le dragon-tortue fait appel à son souffle. Il peut cracher un nuage de vapeur brûlante faisant 20 m de long sur 12 m de large et autant de haut. Cette attaque inflige 20d6 points de dégâts, mais ce total est réduit de moitié pour les créatures réussissant leur jet de sauvegarde. Les dragons-tortues ne peuvent utiliser leur souffle que 3 fois par jour.

Habitat/Société : les dragons-tortues sont des créatures extrêmement solitaires. Leur antre est le plus souvent une vaste caverne sous-marine ou souterraine, à laquelle il n'est possible d'accéder que par voie d'eau. Ces repaires sont très difficiles à trouver, mais les aventuriers qui en découvriront un s'apercevront qu'il est rempli de trésors en tous genres. Le monstre amasse ces richesses, qu'il défend jusqu'à la mort, en pillant les navires qu'il a coulés.

Le territoire d'un dragon-tortue est bien délimité et peut parfois s'étendre sur plus de 120 km2. Il n'autorise ses congénères à approcher que durant la saison des amours, mais deux dragons-tortues du même sexe se battent toujours jusqu'à la mort lorsqu'ils se rencontrent. C'est cette farouche hostilité qu'ils se vouent qui fait que leur nombre reste relativement peu élevé.

Les marins expérimentés savent reconnaître les signes annonçant le territoire d'un dragon-tortue, et il n'est pas rare qu'ils proposent un tribut de valeur démesurée pour que la créature les laisse passer sans encombre.

Écologie : les dragons-tortues sont carnivores et capables de manger presque toutes les créatures qui existent pour satisfaire leur appétit vorace (humains et autres dragons-tortues ne sont pas épargnés). Ils semblent toutefois préférer les gros poissons, et il n'est pas rare qu'ils s'aplatissent dans la vase au fond du lac (ou de l'océan) dans lequel ils vivent, en attendant que leur repas passe à proximité. Dans les périodes où le poisson se fait rare, il arrive que le dragon-tortue utilise son souffle pour tuer un grand nombre de volatiles marins ayant fait l'erreur de s'approcher un peu trop près de la surface de l'eau.

Les dragons-tortues se retrouvent souvent en conflit avec les créatures aquatiques intelligentes, comme les locathahs ou les hommes-poissons, parce que tous recherchent le même type d'antre. Comme la plupart des dragons terrestres, les dragons-tortues ont une réputation de créatures égoïstes auxquelles il est impossible de faire confiance.

Leur carapace peut produire des armures et boucliers d'excellente qualité. Compte tenu de sa rigidité et de la résistance naturelle qu'elle possède au souffle du dragon-tortue, elle donne une armure ou un bouclier +1 bénéficiant d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le feu ou la vapeur.

Dryade

CLIMAT/TERRAIN :	Bosquets de chênes isolés
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	M (x100), Q (x10)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 ou 1-6
CLASSE D'ARMURE :	9
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4 (couteau)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Charme
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 %
TAILLE :	M (1,50 m)
MORAL :	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975



Belles et intelligentes, les dryades sont les esprits des arbres. Mais elles sont aussi secrètes que séduisantes, et il est presque impossible de les apercevoir à moins de parvenir à les prendre par surprise (sauf si elles souhaitent être vues).

Les traits de la dryade sont fins et magnifiquement proportionnés, un peu comme ceux d'une elfe. Ses pommettes sont hautes et ses yeux violets, vert sombre ou ambrés. La couleur de sa peau et des ses cheveux change en fonction des saisons, ce qui lui procure un excellent camouflage naturel. L'automne, sa chevelure devient rousse ou dorée, et sa peau, le plus souvent bronzée, fonce pour se rapprocher du ton de ses cheveux. L'hiver, elle est uniformément blanche comme la neige qui recouvre son bosquet. Lorsqu'on la rencontre en forêt en automne ou en hiver, on la prend souvent pour une belle jeune femme ayant du sang elfique dans les veines. Mais personne ne pourrait commettre une telle erreur au printemps ou en été. À cette époque de l'année, sa peau est légèrement bronzée et sa chevelure verte comme les feuilles des chênes dont elle s'entoure.

Les dryades sont souvent vêtues d'habits simples et flottants, dont la couleur est toujours celle qui prédomine dans leur environnement en fonction de la saison. Elles parlent leur propre langue, mais aussi celles des elfes, des pixies et des esprits follets. Elles sont également capables de converser avec les plantes.

Combat : les dryades sont des créatures timides et non-violentes. Elles sont rarement armées mais ont parfois une couteau dont elles se servent comme outil. Bien qu'elles puissent l'utiliser pour se défendre, elles ne le font que si elles sont sérieusement menacées.

Elles ont la faculté de jeter un puissant sort de *charme-personnes* 3 fois par jour (mais jamais plus de 1 fois par round). Cet enchantement est si puissant que les individus qu'elles prennent pour cible subissent un malus de -3 à leur jet de sauvegarde. Une dryade utilise toujours ce sort si elle est menacée ; elle tente ainsi de prendre le contrôle de celui de ses agresseurs qui lui semble le mieux pouvoir l'aider contre les autres. Elle ne tente de charmer un elfe que lorsqu'il ne lui reste aucune autre possibilité, car elle sait qu'ils sont extrêmement résistants à ce type de magie.

Mais la faculté de charmer de la dryade ne se limite pas aux situations de combat. Lorsqu'elle rencontre un individu de sexe masculin ayant au moins 16 en Charisme, elle tente généralement de le charmer. S'il rate son jet de sauvegarde, l'homme est entraîné dans sa demeure, où il devient l'esclave aimant de sa divine maîtresse. Il y a 50 % de chances qu'un individu ainsi enlevé par une dryade ne revienne jamais. S'il parvient à s'échapper, ce n'est jamais avant 1-4 années de captivité.

L'esprit des arbres maîtrise également deux autres pouvoirs qui lui sont très utiles pour se défendre. À moins d'être surprise, la dryade a la faculté de rentrer dans un arbre et de rejoindre le chêne dont elle fait partie intégrante par le biais d'un sort de *porte dimensionnelle*. Elle possède également le pouvoir de *langage des plantes* (comme le sort de prêtre de niveau 4), ce qui lui permet d'obtenir des renseignements sur des individus qui passent à proximité de son arbre, et même d'utiliser la végétation pour gêner des adversaires potentiels.

Habitat/Société : certaines légendes prétendent que les dryades seraient l'âme de très vieux chênes. Que cela soit vrai ou non, il est exact que ces créatures s'attachent pour la vie à un seul et unique arbre de grande taille et qu'il leur est impossible de s'en éloigner de plus de 350 m. Si une dryade quitte ce périmètre, elle perd ses forces et meurt en 6-36 heures (6d6) à moins qu'on ne la ramène chez elle. Les chênes des dryades ne dégagent aucune aura magique, mais quiconque parvient à trouver l'arbre de l'une de ces créatures possède un immense pouvoir sur elle. La dryade est blessée chaque fois que son arbre est meurtri, et il est évident qu'elle le défend donc avec la dernière énergie.

Bien que les dryades soient le plus souvent solitaires, on en a déjà vu jusqu'à six au même endroit. Mais cela est extrêmement rare et signifie que les arbres de ces créatures se trouvent à moins de 100 m les uns des autres et que les dryades se croisent de temps en temps. Elles se prêtent parfois assistance mais ne se rencontrent jamais pour discuter. Toutes les possessions d'un esprit des bois sont cachées près de son arbre. L'or et les pierres précieuses qui constituent son trésor lui ont presque toujours été donnés par des aventuriers charmés.

Ces créatures sont conscientes du fait que la plupart des humains et des demi-humains les craignent en raison de leur faculté de charme, ce qui explique qu'elles se montrent rarement aux étrangers. Il arrive pourtant qu'elles aident parfois les aventuriers s'ils parviennent à ne pas les effrayer. Elles sont une véritable mine de renseignements car elles connaissent excellemment bien la région dans laquelle elles vivent.

Écologie : les dryades protègent de leur mieux la forêt ou le bosquet dans lequel elles vivent. Elles ne sont guère tolérantes envers quiconque endommage la région, et plus particulièrement la flore locale.

Élémental, généralités

Les élémentaux sont des êtres intelligents, capables d'emprunter un corps constitué à partir de l'un des quatre éléments de base : l'air, le feu, la terre et l'eau. Ils résident généralement dans l'un des plans intérieurs et ne peuvent être rencontrés dans le Plan Primaire que s'ils y ont été appelés par des moyens magiques. Dans le Plan Primaire, un élémental doit prendre une forme exclusivement composée de l'élément qu'il représente. Une fois cette forme détruite, il retourne dans son plan natal. Il existe de nombreux autres habitants des plans élémentaires, dont beaucoup sont plus puissants que les élémentaux de base, mais ces derniers sont les plus faciles à contacter, et donc également les plus aisés à conjurer.

Leur nature magique fait qu'ils bénéficient d'une grande protection dans le Plan Primaire. Ils ne peuvent être touchés par les armes non-magiques ou par les armes magiques dont le bonus n'est pas au moins égal à +2. De même, les créatures ne peuvent pas les toucher, sauf si elles possèdent des facultés magiques ou qu'elles ont au moins 6+2 dés de vie (les facultés magiques incluent les attaques spéciales telles que souffle, poison ou paralysie, et même les défenses du genre immunité contre les armes non-magiques). Par exemple, un orque ne pourra faire le moindre mal à un élémental s'il ne possède pas une arme au moins +2.

Mais bien que les élémentaux soient donc immunisés contre la majorité des attaques physiques dans le Plan Primaire, ils sont, comme toutes les créatures conjurées et/ou natives d'un autre plan, affectés par le sort *protection contre le mal*. Ils sont incapables de frapper une créature protégée par ce sort et ne peuvent pénétrer dans l'aire d'effet de ce dernier. Ils peuvent toutefois attaquer une créature protégée de la sorte tant qu'ils ne la touchent pas. Par exemple, un élémental de feu pourrait déclencher un incendie dans l'espoir de rôtir son adversaire.

Les quatre élémentaux de base possèdent leurs forces et leurs faiblesses propres. Leurs attaques et leur mode de déplacement varient également en fonction du plan dont ils sont issus. Chacun est décrit séparément dans les pages qui suivent. Mais tous les élémentaux ont au moins une caractéristique en commun : ils sont dotés d'une intelligence limitée, qui les oblige à répondre à la moindre conjuration. Mais même le plus stupide des élémentaux n'aime pas être arraché à son environnement naturel et retenu contre son gré dans le Plan Primaire.

Conjurer un élémental : il existe trois méthodes permettant de faire venir un élémental dans le Plan Primaire ; la puissance de la créature dépendant de la méthode utilisée :

Conjuration par un sort..8, 12, 16 ou 21-24 dés de vie
Conjuration par un bâton...16 dés de vie
Conjuration par un autre objet magique ....12 dés de vie

Comme l'on peut s'y attendre, le sort (de magicien ou de prêtre) utilisé pour conjurer un élémental joue un grand rôle pour ce qui est de déterminer la puissance de la créature dans le Plan Primaire (voir le *Manuel des Joueurs* pour de plus amples détails). Et, comme la taille et le nombre de dés de vie d'un élémental sont intimement liés (il fait très exactement 30 cm par dé de vie), le sort utilisé détermine donc également sa taille.

Chaque fois que l'on utilise un sort, un bâton ou un objet destiné à conjurer les élémentaux, on envoie un appel auquel un habitant du plan choisi ne pourra se soustraire, mais ce type d'appel est limité à un par jour. Autrement dit, quelle que soit la méthode utilisée (sort, bâton ou autre objet), un individu ne peut appeler plus d'un élémental de chaque sorte toutes les 24 heures. Par exemple, si un bâton venait à être utilisé à quatre reprises au cours de la même journée, ce serait pour conjurer un élémental de chaque type.

L'unique exception à cette règle se produit lorsqu'un personnage utilise plusieurs méthodes. Dans ce cas, il peut appeler plusieurs élémentaux du même type en une seule journée, à condition d'utiliser, chaque fois, une méthode différente. Un individu possédant un bâton et un autre objet peut donc conjurer deux élémentaux de terre à moins de 24 heures d'intervalle. S'il détenait par contre deux bâtons, il ne pourrait tout de même appeler qu'un seul élémental de chaque type par jour.

Contrôler un élémental : un élémental réagit toujours avec une grande fureur à une conjuration dans le Plan Primaire ; il est donc extrêmement important de rester totalement concentré lorsqu'on l'appelle. Le personnage conjurant la créature doit se tenir absolument immobile et se concentrer uniquement sur le contrôle des actes de l'élémental. S'il venait à être distrait, soit mentalement, soit physiquement, l'élémental lui échapperait en arrivant dans le Plan Primaire. On dit d'un élémental non contrôlé qu'il est libre. Si le conjurateur et ses amis ont de la chance, la créature incontrôlée repart aussitôt dans son plan, mais cela ne se produit que dans 25 % des cas.

Dans les 75 % de cas restants, un élémental libre attaque aussitôt le ou les individus qui l'ont conjuré, en détruisant tout ce qui se trouve entre sa cible et lui. Il n'existe aucun moyen de reprendre le contrôle d'un élémental qui s'est échappé, et les personnages qui font l'objet de sa colère n'ont donc d'autre solution que de se défendre. En fait, quiconque conjure un élémental ne peut s'appuyer que sur un seul et unique espoir si jamais la créature vient à lui échapper : le fait qu'elle n'aime pas rester longtemps hors de son plan d'origine. Demeurer dans le Plan Primaire est, pour ces monstres, source de douleur permanente, et un élémental libre retourne donc chez lui au plus tard 3 tours après qu'on en a perdu le contrôle, et ce, qu'il ait ou non détruit les créatures qui l'ont dérangé.

Lorsque l'élémental se trouve dans le Plan Primaire, il existe 5 % de chances par round (à partir du deuxième round) qu'il échappe à celui qui le contrôle et tente de le détruire. De plus, si le personnage qui contrôle l'élémental est blessé ou tué (ou perd connaissance), le monstre recouvre aussitôt sa liberté. Il commence par s'en prendre à celui qui l'a conjuré puis détruit autant de créatures vivantes que possible durant les 3 tours qui suivent. Au terme de cette durée, il retourne chez lui. Il peut également être forcé de retourner dans son plan si l'on utilise un sort de *renvoi*, mais cet enchantement n'a que 50 % de chances de faire effet dans ce cas.

Un élémental contrôlé ne reste dans le Plan Primaire que pendant la durée du sort qui l'a appelé. Pour ne pas perdre le contrôle qu'il a sur lui, le conjurateur doit toujours rester à moins de 30 m de lui par niveau. S'il le tient toujours sous sa coupe, il peut choisir de le renvoyer plus tôt dans le cas où il n'aurait plus besoin de lui.

Prendre le contrôle d'un élémental déjà contrôlé : il est possible d'arracher un élémental au contrôle de la personne qui l'a conjuré en jetant un sort de *dissipation de la magie* prenant précisément pour cible le lien qui unit les deux entités (il ne faut donc pas viser directement l'élémental ni celui qui l'a appelé). La plupart des règles liées à ce sort s'appliquent normalement (voir le *Manuel des Joueurs*, page 269), mais dans ce cas, si le personnage jetant le sort de *dissipation* obtient un 20 au dé, toute possibilité de contrôle s'évapore et l'élémental recouvre sa liberté.

Si le personnage parvient à s'emparer du contrôle de l'élémental, la créature lui obéit comme si c'était lui qui l'avait conjurée. Si la *dissipation de la magie* échoue, la puissance de l'élémental croît aussitôt (il passe à 8 points de vie par DV) et l'individu qui l'a conjuré voit son contrôle renforcé, tant et si bien qu'il devient désormais impossible de s'emparer de l'élémental. De plus, la créature perçoit comme une menace l'individu qui a tenté de s'emparer d'elle et, si le conjurateur venait à perdre le contrôle, elle s'attaquerait en priorité au personnage qui a jeté la *dissipation de la magie*, avant même de s'en prendre à celui qui l'a conjurée.

Élémental d'air/de terre

	Air	Terre
CLIMAT/TERRAIN :	Air	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Air	Terre, métaux ou pierres précieuses
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	2	2
DÉPLACEMENT :	Vl 36 (A)	6
DÉS DE VIE :	8, 12 ou 16	8, 12 ou 16
TAC0 :	8 dés de vie : 13 12 dés de vie : 9 16 dés de vie : 5	8 dés de vie : 13 12 dés de vie : 9 16 dés de vie : 5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-20	4-32
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes au moins +2	Uniquement touché par les armes au moins +2
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	De G à E (3,20 m à 4,80 m de haut)	De G à E (3,20 m à 4,80 m de haut)
MORAL :	8-12 dés de vie : Champion (15-16) 16 dés de vie : Fanatique (17)	8-12 dés de vie : Champion (15-16) 16 dés de vie : Fanatique (17)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	8 dés de vie : 3.000 12 dés de vie : 7.000 16 dés de vie : 11.000	8 dés de vie : 2.000 12 dés de vie : 6.000 16 dés de vie : 10.000

Élémental d'air

Les élémentaux d'air peuvent être conjurés dans tous les endroits dégagés, pour peu qu'il y ait du vent. Ils ressemblent généralement à un nuage sans forme particulière et toujours changeant lorsqu'ils apparaissent dans le Plan Primaire. Ils parlent très rarement, mais leur langage peut être entendu dans le hurlement suraigu de la tornade ou le grondement de la tempête.

Combat : même si les élémentaux d'air ne semblent pas solides pour quiconque n'est pas originaire du Plan Élémentaire de l'Air, ils sont capables de combattre en émettant des rafales de vent violent et extrêmement concentré faisant l'effet de grands coups de poing. Chacune délivre 2d10 points de dégâts. Ils se déplacent très rapidement, ce qui constitue un indéniable avantage lorsque le champ de bataille est étendu ou en cas de combat aérien. En fait, l'élémental d'air est tellement habitué à évoluer dans son élément naturel qu'il bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher et d'un autre de +4 aux dégâts lorsqu'il affronte quelqu'un dans les airs.

Mais le plus terrible pouvoir de l'élémental d'air est sa faculté à se transformer en tourbillon lorsqu'il le désire. Quand il prend cette apparence, il ressemble à un cône inversé faisant 3 m de diamètre à sa base et 10 m à son extrémité supérieure. Sa hauteur dépend du nombre de dés de vie de l'élémental. Une créature à 8 DV produira un tourbillon de 12 m de haut ; si elle a 12 DV, il fera 18 m de hauteur, et 24 m si elle a 16 DV. L'élémental a besoin de 1 tour complet pour former ou dissiper ce cône.

Le tourbillon dure 1 seul round. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet sont tuées sur le coup (sans jet de sauvegarde) si elles ont moins de 3 dés de vie, les autres subissant 2d8 points de dégâts. Si le tourbillon ne peut se former totalement (par exemple, en raison de la présence d'un plafond), il ne peut tuer que les créatures ayant moins de 2 dés de vie et n'inflige que 1d8 points de dégâts aux autres.



Élémental de terre

Les élémentaux de terre peuvent être conjurés partout où il y a de la terre ou de la pierre. Dans le Plan Primaire, ils prennent souvent la forme d'un humanoïde de grande taille, composé de la terre, de la pierre, des métaux précieux et des gemmes que l'on trouve à l'endroit où ils ont été appelés. Leur visage est dénué d'expression et leurs yeux luisent telles deux pierres précieuses aux multiples facettes. Bien qu'ils soient dotés d'une bouche, ils parlent très rarement. On entend leur voix dans le silence des profondes galeries, le grondement des tremblements de terre et les multiples raclements de la pierre.

Les élémentaux de terre se déplacent très lentement, mais ils ne renoncent jamais et finissent toujours par accomplir la tâche qui leur a été confiée. Ils peuvent se déplacer au travers de la terre ou de la roche sans que cela les ralentisse aucunement, mais il leur est par contre impossible de traverser une étendue d'eau. Ils n'ont d'autre choix que d'en faire le tour ou de passer en dessous ; ils préfèrent d'ailleurs cette seconde méthode, car elle leur permet de continuer à avancer en droite ligne vers leur objectif.

Combat : ces élémentaux tentent toujours de combattre sur la terre ferme et il est extrêmement difficile de parvenir à leur faire abandonner cet avantage. La symbiose qui les unit à la pierre et à la terre fait qu'ils infligent 4d8 points de dégâts chaque fois qu'ils touchent une créature en contact avec le sol.

Ils sont capables d'asséner de terribles dégâts aux constructions dont les fondations sont prises dans la terre ou la roche, ce qui les rend extrêmement utiles en temps de siège (pour l'agresseur, bien sûr). Par exemple, une porte renforcée ne peut normalement être enfoncée qu'au bout de plusieurs rounds, mais un élémental de terre peut la fracasser sans le moindre problème. Il ne lui faut également que quelques rounds pour faire totalement disparaître une maison de petite taille.

L'élémental de terre est moins dangereux pour les créatures volantes ou celles qui vivent dans l'eau. Tous les dégâts qu'il leur inflige sont ainsi réduits de 2 points par dé (sans pouvoir descendre en dessous de 1 point de dégâts par dé).

Élémental de feu/d'eau

	Feu	Eau
CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme	Vaste étendue d'eau
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	N'importe quel combustible	N'importe quel liquide
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	2	2
DÉPLACEMENT :	12	6, ng 18
DÉS DE VIE :	8, 12 ou 16	8, 12 ou 16
TAC0 :	8 dés de vie : 13 12 dés de vie : 9 16 dés de vie : 5	8 dés de vie : 13 12 dés de vie : 9 16 dés de vie : 5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-24	5-30
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes au moins +2	Uniquement touché par les armes au moins +2
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	De G à E (3,20 m à 4,80 m de haut)	De G à E (3,20 m à 4,80 m de haut)
MORAL :	8-12 dés de vie : Champion (15-16) 16 dés de vie : Fanatique (17)	8-12 dés de vie : Champion (15-16) 16 dés de vie : Fanatique (17)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	8 dés de vie : 2.000 12 dés de vie : 6.000 16 dés de vie : 10.000	8 dés de vie : 2.000 12 dés de vie : 6.000 16 dés de vie : 10.000



Élémental de feu

Les élémentaux de feu ne peuvent être conjurés qu'à proximité d'un foyer important. Pour que la créature puisse occuper un "corps" convenable dans le Plan Primaire, le feu en question doit avoir un diamètre minimum de 1,80 m et il faut que les flammes atteignent au moins 1,20 m de hauteur.

Dans le Plan Primaire, l'élémental de feu à la forme d'un rideau de flammes. Il est doté de deux appendices ressemblant à des bras, à raison d'un de chaque côté du corps. Ces bras donnent l'impression de se fondre sans cesse dans le reste de son corps pour en resurgir l'instant d'après. Ses seuls "traits", si l'on peut leur donner cette définition, sont deux grosses taches de flamme bleue extrêmement brillante qui lui font office d'yeux. Tout comme les autres élémentaux, il parle très rarement dans le Plan Primaire, mais on peut tout de même l'entendre s'exprimer dans les incessants craquements de tous les grands feux.

Combat : les élémentaux de feu détestent être conjurés dans le Plan Primaire, et ils le font savoir en attaquant leurs adversaires avec la plus grande sauvagerie possible. Ils prennent plaisir à réduire en poussière les objets et créatures pitoyablement faibles du Plan Primaire. Ils combattent en donnant des coups à l'aide de leurs bras toujours en mouvement. Chacune de ces attaques, qu'ils délivrent au rythme de 1 par round, inflige 3d8 points de dégâts. De plus, tous les matériaux inflammables qu'ils touchent doivent réussir un jet de sauvegarde contre le feu magique (à -2) sous peine de s'enflammer aussitôt.

La liberté d'action des élémentaux de feu est quelque peu restreinte dans le Plan Primaire. Ils sont ainsi incapables de traverser une étendue d'eau ou de tout autre liquide non-inflammable et, bien souvent, un groupe d'aventuriers pourchassé par un élémental de feu enragé n'a dû sa survie qu'à un plongeon dans le lac ou le ruisseau le plus proche. De plus, certaines créatures naturellement immunisées contre le feu (ou résistantes au feu) sont moins affectées par les attaques de ces élémentaux (c'est également le cas des créatures pouvant personnellement utiliser des facultés à base de feu, comme les dragons rouges). Contre ces adversaires, les coups d'un élémental de feu sont amputés de 1 point de dégâts par dé (jusqu'à un minimum de 1 point par dé).

Élémental d'eau

Les élémentaux d'eau peuvent être conjurés en tout lieu recelant une grande quantité d'eau ou de liquide similaire. Il faut au moins trente mille litres de liquide pour constituer le corps de l'élémental. On fait le plus souvent appel à un large plan d'eau pour remplir cette fonction, mais plusieurs tonneaux de vin ou de bière peuvent tout aussi bien faire l'affaire.

Dans le Plan Primaire, l'élémental d'eau a l'apparence d'une vague dressée et prête à s'abattre. Il est doté de deux bras, un de chaque côté du corps, qui peuvent s'allonger ou se raccourcir à son gré. Deux billes vert sombre lui font office d'yeux. Tout comme les autres élémentaux, ceux-là parlent rarement dans le Plan Primaire, mais l'on peut tout de même les entendre dans le bruit du ressac et celui que font les vagues qui viennent se briser sur la côte.

Combat : l'élémental d'eau est un terrible adversaire. Il préfère combattre sur un plan d'eau, ce qui lui permet de disparaître sans cesse sous les flots et de réapparaître soudainement derrière son adversaire. Il délivre ses coups en frappant à l'aide de l'un de ses bras, qui infligent chacun 5d6 points de dégâts.

Les élémentaux d'eau constituent également une menace pour les navires qui croisent leur route. Ils peuvent aisément retourner les embarcations de petite taille (1 tonneau par dé de vie de la créature) et ralentir ou même faire totalement stopper presque tous les autres (un tonneau par point de vie de l'élémental). Un navire que la créature ne parvient pas totalement à stopper est tout de même ralenti, et sa vitesse divisée du résultat de la fraction (tonneaux du navire)/(points de vie de l'élémental).

Bien que l'élémental d'eau soit particulièrement efficace sur les flots, il est également possible de le faire combattre sur la terre ferme (mais à proximité du plan d'eau qui lui a donné naissance). Son déplacement est alors le plus restreint de celui de tous les élémentaux, et il ne peut en aucun cas s'éloigner de plus de 60 m du plan d'eau qui a permis de l'appeler. De plus, tous les dégâts qu'il inflige en dehors de l'eau sont réduits de 1 point par dé (jusqu'à un minimum de 1 point de dégâts par dé).

Élémental d'air, créature apparentée

	Sylphe	Serviteur aérien
CLIMAT/TERRAIN :	En altitude ou au sommet des arbres	Tous (voir ci-dessous)
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Vent
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	Qx10, X	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre (bon)	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	9	3
DÉPLACEMENT :	12, vl 36 (A)	Vl 24 (A)
DÉS DE VIE :	3	16
TAC0 :	17	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	0	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	0	8-32
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Uniquement touché par les armes au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 %	Aucune
TAILLE :	M (1,20 m à 1,50 m)	G (2,40 m)
MORAL :	Élite (14)	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000	9.000

Sylphe

Les sylphes sont de splendides jeunes femmes humanoïdes dotées d'ailes de libellule. Ces dernières, longues de 1,20 m à 1,50 m, sont translucides, transparentes ou parsemées de taches irisées. Les cheveux des sylphes sont toujours longs et brillants ; ils peuvent être d'une couleur "normale" ou encore bleus, verts ou violets. Elles portent des robes amples et diaphanes assorties à leurs ailes ou à leur chevelure.

Les sylphes sont apparentées aux nymphes et aux élémentaux d'air, et peut-être les premières d'entre elles sont-elles nées d'un croisement entre une nymphe et un serviteur aérien. Elles parlent le commun et leur propre langage, qui est extrêmement musical. De nature très amicale, elles peuvent se lier avec des aventuriers et leur offrir leur aide en échange d'une faveur.

Combat : les sylphes ne se défendent qu'à l'aide de leurs pouvoirs magiques. Toutes sont des magiciennes de niveau 7, et la plupart préfèrent les sorts associés à l'élément air. De plus, elles peuvent devenir invisibles à volonté et conjurer un élémental d'air 1 fois par semaine.

Habitat/Société : les sylphes se posent rarement dans les basses terres. Elles aiment énormément voyager et il est très inhabituel de les rencontrer à proximité de chez elles.

Leurs nids sont très différents les uns des autres. Certains ont été construits à l'aide des matériaux disponibles dans la région, tandis que d'autres sont nettement plus élaborés et perchés au sommet d'un arbre ou à flanc de montagne. Les sylphes n'aiment pas s'encombrer et ne conservent donc aucun autre trésor que les pierres précieuses et les objets magiques. Elles échangent souvent une partie de leurs richesses contre de quoi rendre leur nid plus confortable (tissus, soieries, oreillers, etc.).

Il existe 1 % de chance de découvrir un œuf ou une sylphe enfant dans le nid de l'une de ces créatures. Ces dernières sont exclusivement femelles. Elles s'accouplent avec des humanoïdes de sexe masculin, de préférence des elfes, mais humains et petites-gens font parfois des candidats convenables. Après 3 mois de gestation, la sylphe met au monde un œuf couleur perle dans un nid conçu à cet effet, suite à quoi elle conjure un élémental d'air chargé de le garder. Six mois plus tard, l'œuf éclôt et laisse apparaître une minuscule sylphe aux ailes encore embryonnaires. Elle grandit au même rythme que les enfants humains et gagne ses pouvoirs magiques à l'âge de 5 ans. À 10 ans, elle sait voler.

La sylphe dispose d'une faculté de *lévitation* innée. Ses ailes ne sont là que pour lui conférer une poussée. Si elles sont endommagées, elle ne peut donc que planer ou faire du sur-place. Un sort annulant la faculté de *lévitation* de la sylphe l'empêche de décoller. Ces créatures vivent environ un millier d'années et ne prennent jamais la moindre ride.



Tous les 28 ans, toutes les sylphes se réunissent pour échanger les nouvelles, renouveler leur amitié et accueillir les plus jeunes d'entre elles au sein de leur communauté.

Écologie : les sylphes restent le plus souvent à l'écart des races humanoïdes, mais elles fréquentent par contre souvent les dryades et les nymphes. Les monstres aériens les traquent parfois, mais leurs pires ennemis restent les humanoïdes mâles et malfaisants qui tentent de les capturer dans des buts non avouables.

Serviteur aérien

Cette créature est une forme d'élémental d'air, native du Plan Élémentaire de l'Air, mais aussi du Plan Astral et du Plan Éthéré. Prêtres et clercs sont capables de la conjurer dans le Plan Primaire en jetant le sort du même nom.

En temps normal, les serviteurs aériens sont invisibles mais, dans leur plan d'origine, ils ressemblent à des humanoïdes culs-de-jatte, constitués de fumée bleutée et scintillante. Leurs yeux sont vides, leur bouche n'est qu'un trait horizontal incapable de la moindre expression et chacune de leur main est dotée de quatre doigts extrêmement longs.

Les serviteurs aériens essayent toujours d'éviter de combattre dans leur plan d'origine. Ils ont une Force de 23 et attaquent en étranglant leurs adversaires, ce qui leur inflige 8d4 points de dégâts par round. La victime ne peut se libérer que si elle a au moins 18 de Force : si elle est dotée d'une Force exceptionnelle, elle a une chance d'échapper à l'emprise du monstre égale à son pourcentage de Force. Au-delà de 18/00, elle se libère sans le moindre problème. Il est également possible de briser l'étreinte du serviteur aérien si l'on a davantage de points de vie que lui. Étant invisibles, ces créatures pénalisent de -5 le jet de surprise de leurs adversaires.

Le conjurateur d'un serviteur aérien se fait aussitôt attaquer par ce dernier, à moins de se trouver défendu par un sort de *protection contre le mal* (ces créatures n'aiment en effet pas être convoquées). S'il est protégé comme il se doit, le serviteur accomplit au plus vite une tâche (et une seule) pour lui, mais il refuse absolument de combattre. Si la créature est dans l'impossibilité d'accomplir sa mission, elle devient folle et revient attaquer celui qui l'a conjurée.

Les serviteurs aériens voyagent sans cesse et sont attirés par les fortes perturbations climatiques. Lorsqu'ils se retrouvent pris dans une tempête, il existe 5 % de chances qu'ils se retrouvent déchirés en deux parties égales. Il n'y a que de cette manière que ces monstres peuvent se reproduire.

Les serviteurs aériens doivent, au moins 1 fois par mois, se nourrir des vents de leur plan d'origine, sans quoi ils perdent 1d8 points de vie par jour au-delà du trentième.

Élémental de feu, créature apparentée

	Salamandre	Serpent de feu
CLIMAT/TERRAIN :	Spécial	Feu
FRÉQUENCE :	Rare	Peu commun
ORGANISATION :	Meute	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Feu
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	F	Q
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-5	1-6
CLASSE D'ARMURE :	5/3	6
DÉPLACEMENT :	9	4
DÉS DE VIE :	7+7	2
TAC0 :	13	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-12/1-6 (arme)	1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Chaleur (1-6)	Paralysie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touchée par les armes au moins +1	Immunisé contre le feu
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (2,10 m de long)	P (60 à 90 cm de long)
MORAL :	*Élite (13)*	*Stable (11)*
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000	120



Salamandre

Les salamandres sont originaires du Plan Élémentaire du Feu et apprécient donc tous les endroits où il fait chaud. Personne ne sait vraiment pourquoi ces créatures cruelles et malfaisantes viennent dans le Plan Primaire.

La tête et le torse d'une salamandre ressemblent à ceux d'un humain, si ce n'est qu'ils sont couleur cuivre. Dans 80 % des cas, elle a une tête d'homme et sa barbe comme ses moustaches sont tellement rousses qu'elles semblent faites de flammes. Si elle a un visage de femme, ce sont ses cheveux qui sont de cette couleur. Elle a des yeux jaunes et luisants qui passent parfois au vert phosphorescent. Elle est armée d'un épieu de métal apparemment fait d'acier poli.

En dessous du torse, le corps de la salamandre est celui d'un gros serpent, sa couleur se dégradant en partant de l'orange pour devenir rouge terne au bout de sa queue. Tout son corps est couvert de minuscules appendices qui paraissent perpétuellement en flammes mais ne se consument jamais.

Combat : la salamandre attaque généralement à l'aide de son épieu métallique, qui inflige 1d6 points de dégâts, plus 1d6 supplémentaire dû à la chaleur. Dans le même temps, elle peut tenter d'enserrer son adversaires dans ses anneaux, ce qui lui permet d'infliger 2d6 points de dégâts à chaque round (là encore, plus 1d6 pour la chaleur). Les créatures résistantes au feu ne subissent pas les dégâts dus à la chaleur, mais cela ne les immunise en rien contre l'épieu ou la constriction.

Les salamandres ne peuvent être touchées que par les armes au moins +1, les créatures dotées de pouvoirs magiques ou celles qui ont au moins 4+1 dés de vie. Elles sont immunisées contre les sorts de type *charme, sommeil* et *immobilisation*, tandis que les attaques à base de froid voient leurs dégâts augmenter de 1 point par dé. Le torse et la tête d'une salamandre sont CA 5, et sa queue CA 3.

Lorsque l'on rencontre ce monstre dans un bassin de lave ou un important foyer d'incendie, il aime attraper ses adversaires et les jeter dans les flammes. La victime subit alors des dégâts provoqués par le contact du monstre, plus ceux, nettement plus importants, que lui inflige la lave ou le feu.

Habitat/Société : les salamandres sont originaires du Plan Élémentaire du Feu. Personne d'autre qu'elles ne sait pourquoi elles viennent dans le Plan Primaire, mais de nombreuses rumeurs prétendent que de puissants magiciens et prêtres de certaines religions peuvent les conjurer durant un temps limité. Elles détestent le froid et supportent difficilement (pendant quelques heures seulement) les températures inférieures à 150° C. Dans leurs repaires, il fait souvent au moins 250° C. Les trésors que l'on peut y trouver doivent évidemment pouvoir résister à une telle chaleur, ce qui élimine tout ce qui n'est pas épées, armures, certains sceptres, les autres objets ferreux et les joyaux. Les matériaux combustibles (comme le parchemin ou le bois, les métaux tendres comme l'or et l'argent ou encore les liquides) s'évaporent rapidement à de telles températures. Il n'existe donc pas la moindre chance de les trouver dans un repaire de salamandres.

Ces créatures sont naturellement malfaisantes et ne respectent que la force qui, pour elles, peut prendre deux formes : la capacité à délivrer des dégâts très importants et la faculté de résister aux flammes dont elles s'entourent. Toutes les créatures qui ne possèdent pas l'un de ces pouvoirs sont vouées à une mort lente et douloureuse. S'il faut en croire les rumeurs, les salamandres auraient également passé un genre de pacte avec les éfrits.

Dans le Plan Primaire, on peut les trouver s'amusant au beau milieu d'un incendie de forêt, d'une coulée de lave, d'un immense brasier et d'autres endroits similaires. Leur apparition dans le Plan Primaire est généralement liée à un but bien précis et elles n'aiment pas être interrompues tant qu'elles n'ont pas accompli ce pour quoi elles sont venues.

Écologie : le fluide vital de ces créatures peut servir à concocter des *potions de résistance au feu.* De même, le métal dont leur épieu est forgé constitue une excellente base pour la création d'un *anneau de résistance au feu.*

Serpent de feu

Certains sages prétendent que les serpents de feu sont des larves de salamandre. Leur couleur va du rouge sang à l'orange, et on les trouve toujours au milieu des flammes. Un brasier important et permanent peut parfois en receler 1-6, mais il n'y en a que 1 seul dans un foyer plus petit et temporaire (âtre, brasero, etc.). L'unique trésor de ces créatures sont les pierres précieuses qu'elles amassent parfois.

Comme leur couleur est parfaitement identique à celle de leur environnement, les serpents de feu disposent de facilités pour surprendre leurs adversaires (-4 au jet de surprise de ces derniers). Leur morsure inflige 1d4 points de dégâts et injecte un venin peu puissant paralysant l'adversaire pendant 2-8 tours en cas de jet de sauvegarde raté.

Élémental de terre, créature apparentée

	Peck	Créature de sable
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain	Tempéré ou tropical/Sablonneux ou souterrain
FRÉQUENCE :	Rare	Rare
ORGANISATION :	Clan	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Obscurité	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Minéraux
INTELLIGENCE :	De moyenne à exceptionnelle (8-16)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre bon	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	5-20	1
CLASSE D'ARMURE :	3	3
DÉPLACEMENT :	9	12, cr 6
DÉS DE VIE :	4	4
TAC0 :	17	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme +3	2-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	25 %	Aucune
TAILLE :	P (1,20 m)	G (3 m de diamètre)
MORAL :	Moyen (10)	Agité (7)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400	420

Peck

Les pecks sont des êtres originaires du Plan Élémentaire de la Terre, bien que certains d'entre eux vivent dans de gigantesques mines du Plan Primaire. Ils résident dans les endroits sombres et passent leur temps à travailler la pierre.

Ils sont maigres, et leurs bras comme leurs jambes sont trop longs par rapport à leur corps. Leurs larges mains sont idéales pour utiliser les outils dont ils se servent sans cesse. Ils ont une peau pâle et jaunâtre presque aussi dure que le granit et des cheveux roux ou auburn. Leurs yeux sont larges et dénués de pupille. Leur infravision porte à 40 m.

Combat : les pecks utilisent des piolets et des masses (considérez-les comme des marteaux de guerre) pour travailler la pierre mais aussi pour se battre. Ces outils sont généralement répartis de manière équitable entre eux. Les pecks ont une Force égale à 18/50.

Chaque jour, un peck peut jeter à quatre reprises les sorts de *façonnage de la pierre* et de *pierres commères*. Ensemble, quatre de ces êtres sont capables de faire apparaître un *mur de pierre* comme si le groupe était un magicien de niveau 16. À huit, ils peuvent jeter *transmutation de la pierre en chair*. Ces sorts de groupe ne peuvent être jetés que 1 fois par jour et par groupe donné. Les pecks sont immunisés contre la pétrification.

Lorsqu'ils affrontent des monstres constitués de roche pure, comme les golems de pierre, les gargouilles et les galeb duhr, les pecks sont capables de leur infliger d'importants dégâts tant est grande leur connaissance de la pierre. Ils peuvent ainsi attaquer ces monstres même s'ils ne disposent pas d'armes magiques et chacun de leur coups délivre toujours le maximum de dégâts possible.

Habitat/Société : les pecks sont des créatures paisibles et d'alignement bon qui souhaitent seulement qu'on les laisse tranquilles. Ils détestent le ciel et les éclairages trop vifs, et ne se font pas prier pour demander aux autres créatures d'éteindre les sources de lumière qu'elles apportent avec elles. Leurs repaires disposent de nombreux goulets et resserrements pour que leurs *murs de pierre* puissent rapidement stopper les intrus. Il y a 10-40 pecks dans une communauté. Les femelles sont en aussi grand nombre que les mâles, tandis que les jeunes ne constituent que 10-25 % des adultes.

Écologie : le plan d'origine des pecks est extrêmement hostile, et nombre d'entre eux se rendent donc dans le Plan Primaire à la recherche d'une vie meilleure. Là, ils n'ont que peu d'ennemis. Ils n'amassent pas de trésor, mais exploitent leurs gisements pour échanger leurs minerais contre de la nourriture ou des services. Il arrive parfois qu'ils créent des objets ornementaux d'une grande simplicité et à usage quotidien. Un repaire de pecks peut receler 50-100 pierres précieuses destinées à servir de monnaie d'échange, ainsi que 5-30 assiettes et autres ustensiles de pierre ou de métal ouvragé. La



valeur de ces objets n'a rien d'exceptionnel ; ils valent environ 150 pièces d'or chacun.

Créature de sable

Ces êtres constitués de silice sont natifs du Plan Élémentaire de la Terre. Ils ressemblent à un gros tas de sable et peuvent modifier leur coloration pour se fondre dans le paysage. Ils ont la même température que le sable qui les entoure. Ils sont immunisés contre les sorts de type *charme, sommeil* et *immobilisation*, ainsi que contre tous ceux qui affectent l'esprit. Ils s'octroient un territoire dont ils sont les seuls à connaître les limites.

Une créature de sable n'est pas agressive tant qu'on ne la provoque pas, mais elle garde son domaine et empêche les intrus d'y pénétrer. Lorsqu'on lui marche dessus, elle se jette vers le haut, ce qui lui permet de piéger 1-2 adversaires de taille humaine. Ces derniers voient leur jet de surprise pénalisé de -2 et, s'ils sont touchés, ils se retrouvent incapables d'attaquer ou de se défendre durant 1-4 rounds. La créature de sable peut également se battre en formant un pseudopode qui délivre 2d8 points de dégâts à chaque attaque. Si l'on verse au moins cinquante litres d'eau sur une créature de sable, elle est affectée comme par un sort de *lenteur* et ses attaques n'infligent plus que demi-dégâts.

Ces créatures ne sont pas organisées en société, et toutes défendent leur territoire avec une telle férocité que l'on voit mal comment elles pourraient coopérer entre elles. Elles se nourrissent de minéraux et ne supportent pas les matières organiques. Elles se déplacent toujours de plusieurs centaines de mètres après avoir tué un intrus.

Une créature de sable grandit jusqu'à atteindre sa taille maximale (3 m de diamètre), puis elle se reproduit en "bourgeonnant". Les petits quittent le corps de leur parent dès qu'ils atteignent 5 cm de long, et il peut y en avoir des milliers sur le territoire de la créature de sable. Lorsqu'un petit dépasse les quinze centimètres, il se retrouve devant l'alternative suivante : partir se chercher son propre territoire ou se faire dévorer par son géniteur. Un groupe de jeunes créatures de sable forme toute une série de minuscules bosses à la surface, et ils pourraient bien faire trébucher un individu ne faisant pas attention où il met les pieds.

Ces créatures ne se nourrissent que d'une infime fraction des minéraux présents dans une région donnée et n'ont donc qu'un effet négligeable sur l'écosystème. Les nains les recherchent parfois, dans l'espoir de trouver un important gisement non loin. On dit que les créatures de sable constituent une formidable base de ciment, mais de nombreux druides ne supportent pas qu'on leur fasse subir un tel traitement.

Élémental d'eau, créature apparentée

	Néréide	Esprit des eaux
CLIMAT/TERRAIN :	Eau tropicale ou tempérée	Eau
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Eau pure	Voir ci-dessous
INTELLIGENCE :	Haute (12)	Haute (11-12)
TRÉSOR :	X	I, O, P, Y
ALIGNEMENT :	Chaotique (bon, neutre ou mauvais)	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1-3
CLASSE D'ARMURE :	10	4
DÉPLACEMENT :	12, ng 12	12
DÉS DE VIE :	4	3+3
TAC0 :	17	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	0	0
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	0	0
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Noyade
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 %	Aucune
TAILLE :	M (1,20 m à 1,50 m)	G (3 m de long et plus)
MORAL :	Stable (11)	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975	420



Néréide

Les néréides sont des créatures originaires du Plan Élémentaire de l'Eau. Elles sont aussi joueuses qu'imprévisibles : la moitié d'entre elles sont chaotiques neutres, les autres étant, soit bonnes, soient mauvaises. À l'aide de ruses, elles entraînent les marins à leur perte.

Transparentes sous l'eau, elles sont à 95 % indétectables (et encore, quiconque les voit ne distingue qu'un peu d'écume et d'algue dorée). Au contact de l'air, elles prennent l'apparence de voluptueuses jeunes femmes aux cheveux d'or, à la peau d'albâtre et aux yeux d'émeraude. Leur voix est enchanteresse et elles chantent divinement bien. Une néréide porte toujours un châle blanc enroulé autour de ses épaules, à moins qu'elle ne le tienne à la main. Si elle n'a affaire qu'à des femmes, elle prend la forme d'un homme, mais ses victimes ont alors 65 % de chances de la percer à jour. Tout individu de sexe masculin voyant une néréide est totalement incapable de lui faire le moindre mal (pas de jet de sauvegarde).

Combat : les néréides peuvent cracher leur salive venimeuse à une distance de 6 m, ce qui leur permet d'aveugler leur victime pendant 2-12 rounds (le poison peut être lavé à grande eau). Les jets d'attaque et de sauvegarde du personnage ainsi affecté sont pénalisés de -4, de même que sa classe d'armure.

Les néréides possèdent la faculté de *contrôle des eaux* dans un rayon de 10 m. Cela leur permet d'utiliser les vagues pour ralentir de 75 % la vitesse de natation des autres créatures, mais aussi d'augmenter de 10 % les chances de noyade. Si la néréide le souhaite, les lames peuvent également s'abattre avec un bruit de tonnerre, ce qui assourdit pendant 3-12 rounds toute créature distante de moins de 20 m et n'ayant pas pris les précautions nécessaires. Enfin, ce pouvoir lui permet aussi de créer un faux esprit des eaux qui attaque comme un monstre à 4 DV et inflige 1d4 points de dégâts par coup.

Chaque néréide a 85 % de chances d'être protégée par un animal familier pouvant être une anguille géante, une loutre géante, un serpent venimeux géant, une pieuvre géante, un calmar géant, un dauphin, une sangsue géante ou une raie pastenague.

Si la néréide réussit un jet de sauvegarde contre le poison, elle peut devenir liquide et ainsi éviter les attaques ou échapper à un éventuel ravisseur. Le baiser de cette créature est synonyme de noyade pour tout individu de sexe mâle, à moins que ce dernier ne réussisse un jet de sauvegarde contre les souffles (à -2). Si l'individu survit à l'expérience, il en retire une impression d'extase absolue.

La néréide fait tout pour protéger son châle, car c'est lui qui renferme son essence. S'il est détruit, elle se dissout aussitôt et se transforme en eau. Quiconque s'empare du châle peut diriger la néréide, cette dernière étant prête à tout pour éviter qu'il soit déchiré. On ne compte plus les histoires de néréides désespérées suivant sans cesse le navire d'un puissant adversaire qui leur a dérobé leur châle. Une néréide n'hésite pas à mentir pour récupérer son châle (en fait, elle ne recule devant rien, si ce n'est les actes de violence).

Habitat/Société : les néréides que l'on trouve dans le Plan Primaire se sont échappées de leur plan d'origine, à moins qu'elles n'en aient été exilées. Bien qu'elles soient le plus souvent solitaires, il arrive qu'elles vivent par petits groupes, auquel cas la plus âgée dirige.

Les eaux polluées vident les néréides de leurs forces, et même celles qui sont d'alignement bon n'hésitent pas à attaquer toute créature polluant leur repaire. Elles n'accordent pas la moindre importance aux métaux, mais conservent les objets magiques qu'elles parviennent à se procurer. Une néréide n'a pas d'autre ambition que de batifoler dans l'eau.

Écologie : un châle de néréide se vend extrêmement cher, mais l'on en trouve que très rarement. Quiconque possède un tel objet peut obliger la néréide à lui servir de guide dans le Plan Elémentaire de l'Eau.

Esprit des eaux

Cette étrange créature originaire du Plan Élémentaire de l'Eau est toujours hostile lorsqu'on la rencontre dans le Plan Primaire, pour la bonne et simple raison qu'un enchantement l'empêche quasi-systématiquement de rentrer chez elle. Si l'on parvient à communiquer avec elle, il est parfois possible de parvenir à un accord.

Ce monstre ressemble à une étendue d'eau on ne peut plus normale. Un sort de *détection de l'invisibilité* révèle bien que quelque chose cloche, mais il n'est d'aucune utilité pour déterminer la nature de la menace. Lorsqu'un esprit des eaux repère une créature vivante, il prend la forme d'un serpent (ce qui nécessite 2 rounds). Il attaque comme un monstre à 6 DV, et les individus qu'il touche doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de se voir entraîner sous l'eau. Chaque round passé sous l'eau les oblige à effectuer un autre jet de sauvegarde, et ceux qui le ratent meurent noyés. Ce faisant, ils libèrent de l'énergie, ce qui nourrit le monstre. Un esprit des eaux touchant un élémental d'eau normal a 50 % de chances d'en prendre le contrôle.

Les armes tranchantes et perforantes n'infligent que 1 seul point de dégâts à ces créatures. Le feu ne leur cause que des demi-dégâts (aucun s'ils réussissent leur jet de sauvegarde) et un froid intense leur fait l'effet d'un sort de *lenteur*. S'il tombe à 0 pv ou moins, l'esprit des eaux se dissout mais se reforme 2 rounds plus tard. Un sort de *purification de la nourriture et des boissons* tue instantanément l'une de ces créatures.

Élémental, composite

	Tourmente	Skriaxite
CLIMAT/TERRAIN :	Tous (en extérieur)	Désert tropical
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
INTELLIGENCE :	De faible à moyenne (5-10)	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	K	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1	3-18
CLASSE D'ARMURE :	2	-5
DÉPLACEMENT :	Vl 24	12, 18 ou 24
DÉS DE VIE :	9-12	16+16 ou 24+24
TAC0 :	9-10 DV : 11 11-12 DV : 9	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1+1	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-16	2-20/2-20
ATTAQUES SPÉCIALES :	Tourbillon, foudre	Tempête de sable, dissipation de la magie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touchée par les armes au moins +2, voir ci-dessous	Uniquement touché par les armes au moins +2, voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	50 %
TAILLE :	T (15 m de diamètre)	G (3 m de haut)
MORAL :	Champion (15-16)	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	9 DV : 6.000 10 DV : 7.000 11 DV : 8.000 12 DV : 9.000	16+16 DV : 16.000 24+24 DV : 24.000



Tourmente

Une tourmente est une tempête vivante qui prend la forme d'un unique nuage noir de taille assez réduite et qui se pare fréquemment de traits humains ou bestiaux. Des traînées argentées parsèment son corps comme autant de veines ; ce sont elles qui conservent l'énergie de la tourmente à un niveau toujours élevé.

Les tourmentes ne possèdent pas de langage proprement dit. Elles sont capables de communiquer avec les élémentaux d'air et d'eau (et les créatures qui leur sont apparentées) ainsi qu'avec les génies, s'exprimant par souffles de vent et précipitations contrôlées avec le plus grand soin. 10 % d'entre elles environ connaissent quelques mots de commun. Leur voix est douce, sifflante, et toujours chargée d'une pointe de malice.

Combat : les tourmentes sont dotées d'un farouche instinct de territoire et considèrent toute intrusion dans leur espace aérien comme un défi. Elles se nourrissent de l'eau contenue dans le corps des animaux et chassent le plus souvent dans les limites de leur domaine (ou juste à l'extérieur). Elles possèdent un certain nombre de facultés innées leur permettant de causer bien des soucis aux autres créatures. À moins que cela ne soit spécifié, tous leurs pouvoirs prennent effet comme si elles étaient des magiciennes de niveau 9. Une tourmente peut attaquer à 2 reprises par round : 1 fois à l'aide de vent, 1 fois à l'aide de foudre.

La tourmente peut jeter, 1 fois par round, le sort *mur de vent* ou *rafale*, à moins qu'elle ne préfère générer une violente bourrasque qui inflige 2d8 points de dégâts à sa cible si elle réussit son jet d'attaque. Il lui est également possible de créer un petit tourbillon de forme conique faisant 3 m de diamètre à sa base et 10 m à son extrémité. Ce tourbillon peut avoir jusqu'à 15 m de haut et doit nécessairement être relié au corps du monstre.

La formation du tourbillon demande 1 round complet. Par la suite, il peut balayer une zone de 9 m² par round. Toutes les créatures qui s'y trouvent sont emportées. Celles qui ont moins de 2 dés de vie meurent dans l'instant, les autres subissant 2d6 points de dégâts.

Les tourmentes peuvent également utiliser leur contrôle du vent pour ralentir les projectiles (qui les attaquent donc avec un malus de -6) ou pour empêcher les créatures volantes de rester en l'air. Si elles ratent un jet de sauvegarde contre la paralysie, ces dernières retombent au sol et subissent les dégâts d'une chute normale (en fonction de la hauteur à laquelle elles se trouvaient).

Chaque round, la tourmente peut également jeter un sort d'*éclair* affectant une seule et unique cible. Cette puissante décharge électrique inflige 1d6 points de dégâts par dé de vie de la tourmente, total réduit de moitié si la victime réussit son jet de sauvegarde. Mis à part ces deux différences, ce pouvoir est similaire au sort *éclair* (magicien, niveau 3). D'une portée de 24 m, il peut mettre le feu aux matériaux inflammables, faire fondre les métaux et détruire les obstacles. Une tourmente particulièrement affamée ou perturbée peut très bien se servir de cette faculté pour raser totalement un bâtiment et atteindre les créatures qui s'y cachent.

Les tourmentes peuvent également générer un vent glacé faisant l'effet d'un sort de *toucher glacial* à leurs adversaires (1d4 points de dégâts, 1 point de Force perdu à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts). Cette attaque peut être effectuée à la place d'une des deux précédemment citées.

Enfin, une tourmente peut générer jusqu'à 75 litres d'eau sous forme de pluie au cours d'un round, mais cela l'empêche d'attaquer de toute autre manière. Cette précipitation est le plus souvent équitablement distribuée sur toute la surface de la tourmente, mais cette dernière peut également la concentrer (pour, par exemple, remplir un trou, balayer un pont ou encore affecter plus sérieusement ses cibles).

Ces créatures sont immunisées contre le vent, l'eau et les gaz. Le froid et l'électricité ne leur infligent que des demi-dégâts et elles sont immunisées contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +2.

Habitat/Société : on se pose de nombreuses questions quant à l'origine de ces êtres qui sont apparemment liés aux élémentaux et aux génies. Les tourmentes sont composées des quatre éléments de base : le feu sous forme de foudre, la terre dans leur système de "veines argentées", l'air dans leurs vents et l'eau sous forme de pluie. On peut les convoquer accidentellement en essayant d'appeler un élémental (particulièrement d'air ou d'eau). Au gré du MD, chaque fois qu'un individu tentant de conjurer un élémental est gêné lors de son incantation, il y a entre 10 et 50 % de chances qu'une tourmente apparaisse à la place. Ces créatures sont parfois attirées par le sort de *convocation du climat* : l'une d'entre elles a 1 % de chances (non cumulable) d'apparaître chaque fois qu'un tel sort est jeté.

Certains sages pensent que les tourmentes sont des janns blessés de telle manière qu'ils sont incapables de conserver forme humaine. Mais quelle que soit leur origine, elles se reproduisent de la même manière que les tempêtes. Bien que les termes de "mâle" et "femelle" ne s'appliquent pas vraiment à ce monstre, on distingue cependant deux genres différents. Lorsque deux tourmentes de genre opposé se rencontrent, il se produit une perturbation d'une rare violence pouvant parfois durer jusqu'à 1 semaine. Typhons et tornades s'en échappent régulièrement, qui vont ravager la région environnante.

Lorsque la tempête cesse, les deux tourmentes quittent le secteur, formant dans leur sillage 1-4 tourmentes "nouveau-nées". Ces dernières restent souvent ensemble avant d'avoir atteint leur maturité, c'est-à-dire au cours de leur première année. Elles ont chacune 6 dés de vie et ne peuvent que générer de la pluie et utiliser le sort de *rafale*.

La plupart des tourmentes ont un caractère pour le moins ombrageux. Elles tuent souvent bien plus d'animaux que ne le dicte leur besoin d'eau, et certains sages avancent que c'est peut-être l'apparence même des tourmentes (ou un événement particulier qui se serait produit au cours de leur jeunesse) qui fait qu'elles haïssent les animaux. À moins que les impulsions électriques générées par le cerveau de ces derniers ne leur cause une intense douleur.

Les tourmentes sont peut-être apparentées aux skriaxites, ces tempêtes de sable vivantes que l'on trouve dans les déserts de certains mondes. Mais, pour autant que l'on sache, jamais ces deux monstres ne se sont croisés, et personne ne sait quel pourrait être leur lien de parenté ni comment ils pourraient se comporter en cas de rencontre.

Écologie : les tourmentes se nourrissent de l'eau contenue dans le corps des animaux. Incapables d'absorber les fluides vitaux des créatures vivantes, elles se rapprochent du niveau du sol après un combat pour se nourrir des morts (et, éventuellement, réabsorber l'eau qu'elles auraient pu libérer sous forme de précipitation). Elles apparaissent parfois après de grandes batailles entre armées humaines. Une dépouille drainée de son eau ne peut être ranimée par un sort de *rappel à la vie*, mais *résurrection* et les autres sorts font toujours effet normalement.

Lorsqu'une tourmente est tuée, elle laisse échapper une pluie argentée. Si on la recueille avec soin, elle vaut un total de 3-18 pièces d'argent, mais elle est surtout utile comme composante pour un sort lié au climat ou pour la création d'une *baguette de foudre*. Cet argent peut également servir à la conception d'objets magiques liés au contrôle du climat ou à la conjuration d'élémentaux.

Génies et élémentaux sont ennemis des tourmentes. Ils les attaquent le plus souvent à vue, et ces dernières ne se gênent pas pour leur rendre la pareille. Mais certains génies, et plus particulièrement les djinns et les marids, aiment faire des tourmentes leurs "animaux familiers" et les dresser à attaquer ou à garder un endroit donné.

Les tourmentes peuvent être à l'origine de terribles ravages écologiques lorsqu'elles sont de mauvaise humeur (que ce soit en libérant de grands vents ou de fortes pluies, ou encore à l'aide de leurs autres formes d'attaques). On ne peut jamais rencontrer de tourmente vivante sous terre ou à l'intérieur d'un bâtiment.

Skriaxite

Les skriaxites, que l'on nomme également tempêtes noires ou tempêtes de sable vivantes, sont les créatures les plus craintes qui soient dans le désert. Ces esprits vengeurs invoqués voici des millénaires par les dieux d'antan combinent de manière dévastatrice les éléments air et terre. Fort heureusement, ils sont très rarement actifs. Ils parlent le langage des élémentaux d'air ainsi que leur langue propre, concert terrifiant de cris et de hurlements.

Les tempêtes noires prennent forme en soulevant le sable du désert de façon à créer un tourbillon conique haut de 3 m, ressemblant à une version géante du sort *diable de poussière*. Lorsqu'il se repose, le skriaxite a l'air d'un tas de poussière noire déposé là par le vent. C'est quand ils se déplacent en meute qu'ils sont véritablement terrifiants, car ils génèrent alors de puissants vents et une terrible tempête de sable pouvant transformer un humain en squelette en l'espace de quelques minutes.

Combat : les skriaxites se déplacent en générant des tourbillons de vent qui les propulsent à grande vitesse. Lorsqu'ils sont 1-6, leur VD est égale à 12, contre 18 s'ils sont 7-12, et 24 s'ils sont 13 ou plus. Ces vortex créent une tempête de sable de 200 m de rayon. Quiconque se trouve pris dans cette zone subit 1 point de dégâts par round et par skriaxite présent (une tempête comprenant douze skriaxites délivrera donc 12 points de dégâts par round).

À l'intérieur de cette zone règne un pouvoir de *dissipation de la magie* permanent, comme si la meute de skriaxites était un magicien de niveau 16.

Chaque skriaxite peut modifier le vent qu'il génère pour lacérer ses victimes et leur infliger 2d10 points de dégâts s'il parvient à les toucher.

Bien que ces créatures soient natives du Plan Élémentaire de l'Air, elles se sont depuis mêlées à l'élément terre et se sont choisi le Primaire comme plan d'adoption. Il est donc impossible de les renvoyer dans le Plan Élémentaire de l'Air à l'aide d'une *parole divine* ou sort similaire. Aucun enchantement connu ne permet de les contrôler, mais elles sont bloqués par les mêmes sorts qui empêchent la progression des élémentaux d'air.

Chaque meute est dirigée par un grand skriaxite, qui est également le plus maléfique de tous. Cette créature a 24+24 DV et bénéficie d'un bonus de +4 à tous ses jets d'attaque et de dégâts.

Habitat/Société : les skriaxites sont des élémentaux très intelligents mais également très malfaisants. L'air et la terre se mêlent en eux. Ils n'ont peur de rien et ne haïssent personne, mais prennent simplement un malin plaisir à tout ravager. C'est la terreur et la destruction qu'ils génèrent qui les nourrissent et, quand ils sont satisfaits de leurs déprédations, ils se mettent en sommeil pendant 1-3 siècles. Lorsqu'ils dorment, personne ne peut les affecter d'aucune manière que ce soit. Ils se réveillent quand la faim les tenaille. Humains, demi-humains et humanoïdes ne sont pour eux que des jouets, et ils font preuve d'autant de sadisme à leur égard qu'un petit d'homme jouant avec une mouche. Ils s'amusent parfois à écouter les humains qui cherchent à négocier avec eux, mais ces misérables créatures n'ont rien à leur offrir.

Écologie : les skriaxites se nourrissent de la terreur qu'ils génèrent chez les êtres qu'ils tuent.

Tourmente arctique

Cette variété de tourmente ne se trouve que dans les régions arctiques ou dans les coins les plus froids des zones tempérées. Elle est similaire à la tourmente commune, mais les pouvoirs spécifiques des deux monstres diffèrent. La tourmente arctique est ainsi incapable de former un tourbillon ou de générer des *éclairs*. Par contre, elle peut faire tomber de la neige ou créer des *tempêtes glaciales*. La plupart du temps, elle utilise ce pouvoir pour faire tomber de la grêle, mais elle peut également choisir l'option neige fondue. La neige qu'elle libère sous forme de précipitation peut être extrêmement froide, ce qui inflige 9d4+9 points de dégâts à toutes les créatures prises en dessous (jet de sauvegarde contre les sorts pour demi-dégâts).

Tout comme la tourmente commune, cette variété ne peut attaquer qu'à deux reprises lors d'un round donné. L'une de ses attaques repose nécessairement sur le vent (comme *rafale* ou *mur de vent*), et l'autre sur le froid (*tempête glaciale* ou *chute de neige*). Il lui est également possible de substituer une attaque électrique à l'une des deux décrites ci-dessus, ce qui lui permet d'infliger 1d8+9 points de dégâts à sa cible (voir le sort *poigne électrique*).

Nuée vengeresse

Cette tempête vivante que l'on ne trouve généralement que dans le désert combine les effets de l'air et du feu. Elle peut libérer une pluie de feu infligeant 7d10 points de dégâts à toutes les créatures prises dans l'aire d'effet, ce total étant réduit de moitié sur un jet de sauvegarde réussi contre les souffles. La créature alimente ensuite les flammes, qui continuent de brûler tant qu'elles disposent de combustible.

Éléphant

	Éléphant d'Afrique	Mammouth	Mastodonte	Oliphant
CLIMAT/TERRAIN :	Jungles et plaines tropicales ou subtropicales	Plaines subarctiques	Plaines subarctiques	Plaines et toundras tempérées ou subarctiques
FRÉQUENCE :	Commun	Très rare (commun)	Très rare (commun)	Rare
ORGANISATION :	Troupeau	Troupeau	Troupeau	Troupeau
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Aube, crépuscule, début de matinée et de soirée	Diurne	Tous	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore	Herbivore	Herbivore	Herbivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-12	1-12	1-12	1-8
CLASSE D'ARMURE :	6	5	6	4
DÉPLACEMENT :	15	12	15	15
DÉS DE VIE :	11	13	12	8+4 (10+5)
TAC0 :	9	7	9	8+4 dés de vie : 11 10+5 dés de vie : 9
NOMBRE D'ATTAQUES :	5	5	5	4
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-16/2-16/2-12/2-12/2-12	3-18/3-18/2-16/2-12/2-12	2-16/2-16/2-12/2-12/2-12	3-12/3-12/3-12/3-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (3,30 m de haut)	De G à E (3 m à 4,20 m de haut)	G (3,60 m de haut)	G (2,40 m à 3 m de haut)
MORAL :	Agité (7)	Agité (7)	Agité (7)	8+4 DV : Agité (7) 10+5 DV : Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4.000	6.000	5.000	8+4 DV : 2.000 10+5 DV : 4.000

L'éléphant a une peau épaisse et flottante, parsemée de petites touffes de poils gris et très rêches. Il est principalement connu pour sa trompe, dont il se sert pour attraper des objets.

Combat : l'éléphant peut attaquer jusqu'à 5 reprises au cours d'un même round de combat. Chacune de ses défenses inflige 2d8 points de dégâts, ses pattes avant lui permettent d'écraser ses adversaires (2d6 points de dégâts chacune) et sa trompe d'en enserrer un autre (2d6 points de dégâts). Aucun ennemi ne peut toutefois être la cible de plus de 2 attaques à la fois, mais l'éléphant peut, sans problème, affronter jusqu'à 5 adversaires de taille humaine.

Les créatures de la taille d'un ogre (ou plus grandes) ne peuvent être attaquées par la trompe de l'éléphant. L'animal ne tente jamais de se saisir de quelque chose qui pourrait le blesser (comme un objet couvert de pointes). Les éléphants ont une peur panique du feu.

Habitat/Société : les éléphants sont de paisibles herbivores qui vivent en troupeau. Ce groupe comporte des mâles, des femelles, mais également des petits. Si l'on croise un troupeau contenant plus de 10 individus, on peut y dénombrer 1-4 petits ayant atteint de 20 à 70 % de leur taille adulte. Il règne une hiérarchie très stricte au sein du troupeau ; ce sont les mâles les plus âgés qui dirigent.

Il arrive parfois qu'un vieux mâle soit défait par un rival. Dans ce cas, il n'a d'autre choix que de quitter le groupe et devient extrêmement violent. Les éléphants solitaires ont 90 % de chances d'attaquer tout ce qui bouge. Ces monstres ont au moins 6 points de vie par dé.

Écologie : les éléphants sont souvent capturés et dressés alors qu'ils sont encore très jeunes. Ce sont d'excellents animaux de bât, mais on les utilise également comme montures de guerre et comme béliers vivants.

Une défense d'éléphant vaut entre 100 et 600 pièces d'or (2 po le kilo). Le commerce de l'ivoire est on ne peut plus courant dans les régions où vivent ces animaux.

Mammouth

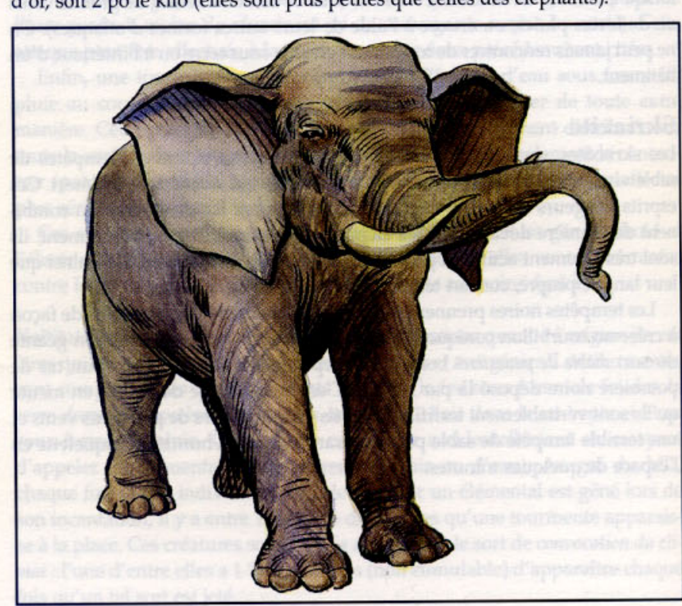
Cet ancêtre de l'éléphant était fréquent au cours du pléistocène. Les mammouths sont nettement plus gros que leurs descendants, et on les reconnaît au long poil laineux qui les recouvre de pied en cap. Ils sont également plus agressifs que les éléphants et attaquent sans grande provocation. Leurs défenses sont plus lourdes et valent donc plus cher que celles des éléphants (50 % de plus). Ils sont rares dans toute campagne ne se déroulant pas au pléistocène. Ils ne vivent que dans les plaines subarctiques.

Mastodonte

Tout comme le mammouth, le mastodonte est un ancêtre de l'éléphant fort courant lors du pléistocène (il vivait alors dans les plaines, des zones subarctiques à tropicales). Il est plus gros que l'éléphant, mais aussi plus poilu et son corps est légèrement plus allongé. Il est rare en dehors des campagnes qui se déroulent au pléistocène et ne vit alors que dans les plaines subarctiques.

Oliphant

L'oliphant est un mastodonte des temps modernes. Son poil est hirsute, ses défenses sont incurvées vers le bas et sa trompe est trop courte pour être utilisée au combat. À cause de cela, cet animal ne peut attaquer que jusqu'à quatre adversaires en même temps. Plus intelligent que l'éléphant, il n'a pas peur du feu. Il est très agressif et peut devenir plus imposant lorsqu'il est dressé et convenablement nourri (10+5 dés de vie). Les oliphants dressés sont de fantastiques machines de guerre et leur moral est supérieur à celui de leurs congénères sauvages (10 au lieu de 7). Leurs défenses valent entre 100 et 400 pièces d'or, soit 2 po le kilo (elles sont plus petites que celles des éléphants).



CLIMAT/TERRAIN :	Forêts tropicales ou tempérées
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Bandes
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De supérieure à supra-géniale (14-20)
TRÉSOR :	N (G, S, T)
ALIGNEMENT :	Chaotique bon

NOMBRE APPARAISSANT :	20-200
CLASSE D'ARMURE :	5 (10)
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	1+1
TAC0 :	19 (18)
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	+1 pour toucher avec un arc ou une épée courte ou longue
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	90 % de résistance aux sorts de type charme et sommeil
TAILLE :	M (1,50 m et plus)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420



Bien qu'ils vivent pendant de nombreux siècles, les elfes semblent chétifs comparés aux humains. Ils bénéficient toutefois d'un grand nombre de talents raciaux qui compensent plus que largement leur faible constitution.

Les hauts elfes, qui sont les plus fréquents, sont plus petits que les humains (ils dépassent rarement 1,50 m). Les mâles pèsent généralement entre 40 et 55 kg, les femelles entre 30 et 45 kg. Presque tous ont les cheveux bruns ou noirs, et leurs yeux sont d'un splendide vert foncé. Leur infravision porte à 30 m. Leurs traits sont délicats mais nettement définis.

Ils ont le teint extrêmement pâle, ce qui est étrange compte tenu du temps qu'ils passent en extérieur. Ils sont souvent maigres et peuvent parfois sembler de santé fragile. Tout cela est dû au fait que leur constitution est plus faible que celle des humains. En termes de jeu, tout personnage elfe doit ôter 1 point à son score de Constitution de départ. Mais comme les elfes sont nettement plus agiles que les humains, le même personnage ajoute 1 point à son score de Dextérité. La tenue vestimentaire des elfes est souvent colorée, mais pas voyante. Bien au contraire, ils préfèrent les tons pastels, et plus principalement les bleus et les verts. Vivant en forêt, les hauts elfes ont le plus souvent une cape verte leur permettant de se camoufler rapidement.

Les elfes ont appris qu'il était extrêmement important de comprendre les créatures (alliées ou malfaisantes) qui vivent dans les même forêts qu'eux. C'est pour cette raison qu'ils parlent le gobelin, l'orque, l'hobgobelin, le gnoll, le gnome et le langage des petites-gens en plus du commun et de leur propre langue, qui est étonnamment développée. Ils sont toujours intéressés par tout ce qui peut leur permettre de communiquer avec leurs voisins, et ainsi d'augmenter leur savoir.

Combat : les elfes sont des combattants prudents qui utilisent toujours la totalité des avantages dont ils peuvent bénéficier. L'une de leurs plus grandes forces est leur capacité à se déplacer silencieusement et sans (presque) jamais se faire repérer en forêt. Grâce à ce don et en utilisant la végétation comme écran, ils parviennent souvent à prendre leurs adversaires par surprise (ce qui se traduit par un malus de -4 au jet de surprise de ces derniers). Tant qu'ils n'attaquent pas, ils ne peuvent être détectés que par une créature capable de voir les objets invisibles. Ce talent est d'une importance extrême sur le plan stratégique, et les armées elfiques envoient souvent des éclaireurs espionner l'ennemi vu qu'ils ne sont presque jamais attrapés (ni même aperçus).

Bien que leur constitution soit assez faibles, les elfes sont dotés d'une telle volonté qu'ils possèdent une résistance naturelle de 90 % aux sorts de type *charme* et *sommeil*. Même lorsque leur résistance échoue, ils ont droit à un jet de sauvegarde si le sort l'autorise. Ils sont donc rarement victimes de tels enchantements.

Ils vivent en pleine nature, et leurs armes leur servent autant à chasser qu'à se défendre. L'entraînement rigoureux auquel ils s'astreignent leur permet de bénéficier d'un bonus de +1 pour toucher lorsqu'ils utilisent une épée (uniquement courte ou longue) ou un arc (de tout type, mais pas une arbalète). L'arc est leur arme de prédilection. Compte tenu de leur grande agilité, ils peuvent se déplacer, utiliser leur arc et bouger de nouveau avant la fin du round. Les archers elfes sont très mobiles, et donc extrêmement dangereux.

Les chevaux ne sont guère utiles en forêt, aussi les elfes n'en ont-ils presque jamais. Ils préfèrent combattre à pied, et cela se répercute dans leur choix d'armes. La plupart portent un jaseran, une armure annelée ou encore une cotte de mailles. Bien qu'ils soient naturellement avantagés en combattant à l'arc ou à l'épée, leurs bandes sont armées de manière très hétéroclite de façon à faire face à des situations très diverses : épieu 30 %, épée 20 %, épée et épieu 20 %, épée et arc 10 %, arc 15 %, épée à deux mains 5 %.

Les guerriers elfes (mono-classés ou bi-classés) ont 10 % de chances par niveau de posséder un objet magique utile. Ce pourcentage est cumulable et s'applique à chaque classe dans le cas des personnages bi-classés (par exemple, un guerrier/prêtre de niveau 4/5 aura 40 % de chances de posséder un objet magique pour guerrier et 50 % de chances d'en avoir un pour prêtre). Pour leur part, les mages bénéficient du même pourcentage à partir du moment où ils ont atteint le niveau 4 (mais pas avant). Par contre, eux possèdent 2-5 objets magiques utiles, en cas de jet réussi.

Tout groupe d'au moins 20 elfes comporte également un guerrier de niveau 2 ou 3 (une chance sur deux). S'ils sont au moins 40, au guerrier mentionné ci-dessus vient s'ajouter un mage de niveau 1 ou 2 (une fois de plus, 1 chance sur 2). Si les elfes sont au nombre de 100 ou plus, on trouve également dans leur bande 2 guerriers de niveau 4, un mage de niveau 8 et un guerrier/magicien/voleur de niveau 4/4/4. Enfin, une troupe de plus de 160 elfes est dirigée par 2 guerriers/magiciens/voleurs de niveau 6/6/6. Ces deux puissants chefs disposent chacun de deux adjoints, un guerrier/magicien de niveau 4/5 et un guerrier/magicien/voleur de niveau 3/3/3. Tous ces individus viennent se rajouter au nombre total de la bande.

Les femelles combattent de la même manière que les mâles et, en fait, certaines troupes comportent même des unités exclusivement constituées de femelles montées sur des licornes. Ceci est excessivement rare (5 % de chances) et ces groupes ne sont constitués que de 10-30 combattantes. Néanmoins, les légendes concernant les ravages provoqués par de telles unités abondent chez les ennemis des elfes.

Elfe

Habitat/Société : les elfes accordent une énorme importance à la liberté individuelle et leur société est constituée de bandes indépendantes. Ces petits groupes qui ne rassemblent généralement pas plus de 200 individus reconnaissent toutefois l'autorité de leur seigneur, qui prête à son tour allégeance au roi ou à la reine. Mais les lois qui encadrent la société des elfes sont très peu nombreuses par rapport à ce que l'on peut trouver chez les humains (et quasiment négligeables si on les compare à celles des nains).

Les campements des elfes sont toujours cachés et bien protégés. En plus des nombreux pièges et postes d'observation disposés aux alentours, les hauts elfes voient souvent leur périmètre défensif renforcé par la présence de 2-12 aigles géants (dans 65 % des cas). S'il y a au moins 40 elfes dans le campement, ils sont dirigés par les individus décrits ci-dessus, auxquels viennent se rajouter un guerrier de niveau 4, un clerc de niveau 4, un guerrier/magicien/voleur de niveau 2/2/2, un guerrier/magicien de niveau 6/7, un guerrier de niveau 5, un autre de niveau 6 et un clerc de niveau 7. Les femelles sont aussi nombreuses que les mâles, et il y a quatre fois moins d'enfants que d'adultes.

Les elfes ont une durée de vie de plusieurs siècles. Leur vision du monde est donc radicalement différente de celle de la plupart des autres races. Ils n'accordent guère d'importance aux gains à court terme et ne sont jamais pressés de mener un projet à bien. Les humains les jugent frivoles, mais les elfes ont quant à eux du mal à comprendre pourquoi les autres races sont toujours si pressées.

Ils préfèrent s'entourer de choses qui leur procurent de la joie sur de longues périodes (par exemple, la nature et la musique). Ils aiment se fréquenter entre eux car ils ont du mal à faire partager aux autres races leur conception de l'existence. C'est l'une des raisons pour lesquelles les familles elfes sont si proches. Mais comme l'amitié a également une très grande importance pour eux, les amis le restent éternellement, même s'ils sont d'une autre race.

Les elfes sont naturellement résistants à certains sorts très spécifiques, mais cela ne les empêche pas d'être fascinés par la magie dans son ensemble. Quiconque offre à un elfe un objet magique intéressant (même s'il est totalement inutile) a de bien meilleures chances d'entrer dans ses bonnes grâces qu'en lui amenant deux sacs pleins à craquer de pièces d'or. Mais les elfes sont fatalement séparés du reste du monde par leur conception de l'existence. Pour eux, les nains sont trop austères et leur trop stricte adhésion aux lois est particulièrement déplaisante. Mais ils reconnaissent tout de même que les artisans nains produisent un travail de qualité exceptionnelle. Ils ont une opinion un peu plus favorable des humains, mais sont attristés de les voir toujours rechercher le pouvoir et l'argent. Au bout du compte, après quelques siècles, tous les elfes finissent par laisser définitivement derrière eux la compagnie des nains et des humains pour se rendre en un lieu mystérieux où ils achèvent leur longue existence.

Écologie : les elfes tissent de beaux atours et composent une musique et une poésie absolument splendides. C'est d'ailleurs principalement pour ces qualités qu'ils sont connus des autres races. Mais dans leur monde (la forêt), ce sont eux qui résistent aux forces du mal, présentes sous les traits des créatures qui ne désirent que ravager les bois avant de s'attaquer à d'autres lieux. C'est pour cette raison que les elfes sont irremplaçables.

Elfes gris (elfées)

Les elfes gris ont, soit les cheveux argentés et les yeux ambrés, soit les cheveux dorés et les yeux violets (ce sont ces derniers que l'on connaît sous le nom d'elfées). Ils ont un faible pour les vêtements de couleur claire (blanc, or, argent ou jaune) sur lesquels ils portent une cape ou un manteau violet ou bleu nuit. Ces elfes sont les plus rares de tous et frayent rarement avec le monde extérieur. Ils mettent l'accent sur l'intelligence et, contrairement aux autres elfes, passent beaucoup de temps à étudier et à méditer. Les traités qu'ils ont rédigés sur la nature sont proprement stupéfiants.

Les elfes gris tentent de conserver leur indépendance car le monde extérieur a pour eux une influence corruptrice. Ils sont toujours prêts à prendre les armes pour défendre leur isolationnisme. Ils se battent tous à l'épée et la plupart portent une cotte de mailles et un bouclier. Pour ce qui est des montures, ils utilisent des hippogriffes (70 % de chances) ou des griffons (30 %). Ceux qui montent des griffons voient leur campement défendu par 3-12 de ces créatures en lieu et place des aigles géants.

Elfes des bois

Ces elfes, que l'on nomme également sylvestres, sont les plus sauvages de tous. Leur teint est légèrement plus sombre que celui de leurs congénères, leurs cheveux sont blonds ou roux clair et leur yeux peuvent être noisette ou vert pâle. Ils s'habillent dans des tons verts, bruns, roux et fauves pour se fondre dans le paysage. Ils sont très indépendants et mettent davantage l'accent sur la force que sur l'intelligence. Dans les trois-quarts des cas (75 %), ils préfèrent éviter tout contact avec les étrangers.

En cas de combat, ils sont équipés d'armures de cuir cloutées ou d'armures annelées et 50 % d'entre eux se battent à l'arc. Seuls 20 % ont une épée et 40 % un épieu. Ils préfèrent tendre des embuscades à leurs adversaires en se servant de leur faculté de se cacher dans la forêt. Dans la plupart des cas (70 % de chances), leurs campements sont gardés par 2-8 hiboux géants (80 % de chances) ou 1-6 lynx géants (20 %). Ils ne parlent que la langue de leur race et celle de certains animaux de la forêt, ainsi que le langage des sylvaniens. Ils sont davantage d'accord avec les préceptes de la neutralité qu'avec ceux du bien, et ils sont tout à fait capables de tuer des individus ayant découvert leur campement par hasard, pour s'assurer que le secret reste bien gardé.

Demi-elfe

Les demi-elfes ressemblent aux deux races qui leur ont donné naissance, les humains et les elfes. Ils sont légèrement plus grands que ces derniers et font souvent dans les 1,65 m pour un peu moins de 70 kg. Ils ne montrent pas l'aisance à manier l'arc et l'épée qui caractérise leur parent elfe mais bénéficient par contre de son infravision.

Les demi-elfes peuvent vivre librement dans les communautés elfiques ou humaines, bien que certains préjugés puissent parfois poser problème. Mais la malédiction qui colle à la peau de ces individus est leur durée de vie. Ils vivent plus de 125 ans, ce qui signifie qu'ils sont condamnés à voir tous leurs amis humains mourir avant eux mais n'ont aucune chance de réellement s'intégrer au monde des elfes. La plupart résolvent ce problème en passant alternativement de l'un à l'autre des deux mondes en vivant au jour le jour. Les demi-elfes parlent le commun, l'elfe, le gnome, le petit-humain, le gobelin, l'hobgobelin, l'orque et le gnoll.

Elfe aquatique

CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré/Eau salée peu profonde
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Bandes
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De supérieure à géniale (14-18)
TRÉSOR :	K, Q (I, O, X, Y)
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE APPARAISSANT :	20-120
CLASSE D'ARMURE :	6 (9)
DÉPLACEMENT :	9, ng 15
DÉS DE VIE :	1+1
TAC0 :	19 (18)
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	+1 pour toucher avec un épieu ou un trident
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	90 % de résistance aux sorts de type charme et sommeil
TAILLE :	M (1,80 m et plus)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420

C'est sous les vagues des côtes désolées que vivent les elfes aquatiques, cousins de ceux qui résident dans les forêts.

Les elfes aquatiques vivent souvent de nombreux siècles, et cette exceptionnelle longévité se lit dans leurs yeux. Mis à part cela, ils semblent ne jamais vieillir. Ils ont des branchies de part et d'autre de la gorge, et leur peau vert pâle se pare de multiples reflets argentés. Leurs cheveux sont le plus souvent filandreux et de couleur bleu foncé à vert émeraude. Les mâles les portent courts, mais les femelles les laissent pousser, tant et si bien qu'ils font parfois jusqu'à 1,20 m de long. Contrairement aux hommes-poissons, les elfes aquatiques ont des jambes et portent généralement des vêtements confectionnés à partir de plantes et d'algues marines. Ces habits sont assez complexes, de couleur verte, noire ou brune, et le plus souvent décorés de motifs tourbillonnants. Les elfes aquatiques parlent l'elfe, le sahuagin et le commun (mais avec un accent très particulier).

Combat : les elfes aquatiques sont des êtres pacifiques. Il est extrêmement rare que l'un d'entre eux attaque une autre créature, et plus encore qu'une bande entière se prépare au combat. Cela ne se produit que lorsque la communauté tout entière est en péril ou l'ennemi particulièrement dangereux. Mais quand ils n'ont d'autre choix que la guerre, ils impressionnent souvent leurs ennemis par leur bravoure et leur maniement des armes.

Lorsqu'ils peuvent décider du champ de bataille, ils préfèrent les champs d'algue marine ou les récifs, terrains sur lesquels leur coloration naturelle et leur aisance à se déplacer furtivement les aide à ne pas se faire repérer par l'adversaire. Au milieu des algues, ils peuvent devenir tout aussi invisibles que leurs cousins terrestres dans la forêt, ce qui impose un malus de -5 au jet de surprise de leurs ennemis. Les elfes aquatiques peuvent également se mouvoir au milieu des algues comme si ces dernières n'étaient pas là, ce qui leur confère un immense avantage en termes de manœuvrabilité. Ils ne possèdent aucune infravision, mais leur vue porte incroyablement loin. Un elfe aquatique est ainsi capable de dénombrer ses adversaires à plus de 1,50 km de distance.

Les armes de prédilection de ces êtres sont le trident et l'épieu, qu'ils utilisent pour chasser autant que pour se battre. Ils les manient si bien qu'ils effectuent leurs jets d'attaque à +1 lorsqu'ils se servent de l'une de ces deux armes. Ils utilisent également des filets au combat. Ils les jettent de la main gauche (pour les droitiers) et s'en servent pour limiter les mouvements de leurs adversaires s'ils parviennent à toucher une CA 6 (la grande dextérité des elfes aquatiques fait qu'ils ne subissent aucun malus sur ce jet d'attaque). Dans la moitié des cas, seule l'arme de la victime (y compris ses armes naturelles, comme la gueule d'un requin) est prise dans le filet. Le reste du temps, la créature est complètement entortillée et doit, soit déchirer le filet (en réussissant un jet de barreaux et herses), soit le dénouer (en réussissant un test de Dextérité à -3). Il est impossible de jeter le moindre sort lorsque l'on est pris dans un filet.



Sur certains mondes, les elfes aquatiques sont incapables de jeter des sorts. Personne ne sait pourquoi, mais leurs légendes prétendent que ce sont les drows qui leur ont volé cette faculté il y a bien longtemps.

Tout comme leurs cousins de la surface, les elfes aquatiques sont extrêmement résistants aux sorts de type *charme* et *sommeil* (90 % de chances de ne pas être affectés). Et même si leur résistance est inefficace, ils disposent d'un jet de sauvegarde si le sort l'autorise.

Au combat, les chefs sont répartis en fonction du nombre d'elfes présents. Tout groupe de 20 est dirigé par un guerrier de niveau 3 qui vient s'ajouter à l'unité. Tous les 40 elfes, il y a également un guerrier de niveau 4. Si le groupe comprend plus de 100 individus, viennent s'ajouter un guerrier de niveau 8 et ses adjoints, 2 guerriers de niveau 5 (en plus de ceux de niveau 3 et 4 décrits plus haut). Enfin, un corps d'armée de 160 soldats est commandé par un guerrier de niveau 9 et un voleur de niveau 6.

Les elfes aquatiques s'entendent bien avec les dauphins, qu'ils traitent comme des amis et des compagnons d'armes. Tout groupe comprenant au moins 20 elfes aquatiques a 50 % de chances d'être accompagné de 1-3 dauphins. Mais ces derniers ne sont jamais des animaux domestiques ou de la chair à canon. En cas de danger, ils combattent avec les elfes mais le font de leur plein gré.

Les tactiques appliquées par les elfes aquatiques diffèrent d'une bande à l'autre, mais celles qui reviennent le plus souvent sont les suivantes :

Une charge lancée depuis une position inférieure à celle de l'adversaire. Cette tactique est particulièrement efficace contre les intrus venant de la surface, car ces derniers ne sont pas habitués à se faire attaquer par en dessous. Si l'elfe a déclenché son attaque depuis un banc d'algues, il se peut même qu'il ait la possibilité de retourner s'y cacher avant que l'ennemi réagisse.

La sortie des flots. Les elfes aquatiques peuvent vivre à l'air libre pendant quelques minutes, bien que cela leur soit très inconfortable. Comme ce n'est pas le cas de la plupart de leurs adversaires, ils se mettent parfois à plusieurs pour sortir ces derniers de l'eau et les traîner sur la plage, où ils meurent asphyxiés.

Les pièges. Les récifs de corail et autres champs d'algues se prêtent tout particulièrement à l'installation de multiples filets, pièges mécaniques et, pourquoi pas, pièges magiques conçus par les elfes de la surface en échange de services rendus. Les prédateurs décident bien souvent de s'en prendre à des

Elfe aquatique

proies moins résistantes après avoir goûté aux lignes de défense des elfes aquatiques.

Habitat/Société : les elfes aquatiques vivent généralement en petites communautés de 100 à 400 individus (3d100+100). Ces groupes résident souvent dans des régions particulièrement denses en algues, encore qu'il arrive que les elfes se confectionnent un habitat dans les cavernes qui jonchent parfois le fond des lagons ou les récifs de corail. Ces communautés gardent le contact entre elles grâce à de fréquents envois de hérauts/messagers qui se rendent d'un groupe à l'autre tels des postiers chargés de délivrer des messages oraux. On retrouve dans chaque communauté les chefs décrits plus haut, et le groupe est dirigé par un guerrier de niveau 10-12 dont la garde personnelle est constituée de 8 guerriers de niveau 7. Ce dirigeant ou l'un de ses gardes a bien souvent une arme magique.

Les elfes aquatiques sont on ne peut plus antisociaux. Ils évitent comme la peste les races qui vivent à l'air libre, mais aussi celles qui résident sous les flots. Leurs villes sont le plus souvent taillées à même la pierre et cachées sous un épais lit d'algues, ce qui les rend quasiment invisibles pour quiconque n'est pas l'un des leurs. Un personnage a autant de chances de remarquer une communauté d'elfes aquatiques que de détecter un passage secret.

Les communautés d'elfes aquatiques sont indépendantes les unes des autres et vivent totalement à l'écart des autres races sous-marines, avec lesquelles elles aimeraient bien ne rien avoir à faire. Les elfes n'ont rien contre les hommes-poissons, les tritons et les autres races d'alignement bon, mais ils ne voient pas non plus pourquoi ils devraient se mêler des problèmes de créatures à l'espérance de vie si limitée. Leur philosophie les encourage à laisser les autres vivre leur vie sans s'en occuper, et ils aimeraient bien que l'on se comporte de même à leur égard.

Les elfes aquatiques qui choisissent de faire affaire avec les autres races se sentent profondément insultés si quelqu'un s'avise de mettre leur parole en doute. Un elfe aquatique faisant une promesse la respecte jusqu'à la mort (et s'il venait à se faire tuer avant d'avoir pu mener à bien ce qu'il avait promis d'accomplir, toute sa bande se chargerait de le faire à sa place). Ils savent qu'ils sont les seuls êtres suffisamment honorables pour accomplir les devoirs de leurs morts. Et eux seuls vivent assez vieux pour être sûrs qu'ils auront toujours la possibilité de respecter leur promesse.

Les dauphins sont parmi les rares créatures que les elfes aquatiques apprécient vraiment. Il y a toujours 5-20 dauphins (3d6+2) nageant à proximité de la plupart des bandes d'elfes, ce qui peut éventuellement permettre de repérer les cités sous-marines de ces derniers. Les elfes aquatiques aiment également assez leurs cousins de la surface. Personne ne sait vraiment à quel point les deux races sont apparentées. Lorsque des individus des deux races s'unissent, leur progéniture a la peau pâle des hauts elfes et les cheveux verts des elfes aquatiques. Comme ils sont dotés de branchies cachées qui ne s'ouvrent que lorsqu'ils se trouvent sous l'eau, ces "métis" peuvent indifféremment respirer sous la surface et à l'air libre. Leur comportement et leurs compétences particulières dépendent de l'endroit où ils ont été élevés. La plupart du temps (dans 65 % des cas), ils suivent le mode de vie de leur mère.

Les elfes aquatiques voient le monde d'une manière qui s'explique par le fait qu'ils vivent longtemps et dans un cadre d'une grande beauté. Même lorsque des sorts leur permettent de respirer à l'air libre, ils ne se sentent pas à l'aise à la surface, et rares sont donc ceux qui ont vu les forêts dont les hauts elfes parlent avec tant d'enthousiasme. Et pourtant, la majorité d'entre eux aimeraient bien avoir l'occasion de faire une fois ce périlleux voyage pour se rendre compte par eux-mêmes de ce qu'avancent leurs cousins de la surface.

Les elfes aquatiques haïssent les sahuagins. Ce n'est pas véritablement une surprise, compte tenu du fait que la plupart des races sous-marines détestent les diables des mers (à l'exception des maléfiques ixitxachitl). Mais ils en viennent même à se surprendre eux-mêmes tant est grande leur envie de combattre les sahuagins partout où ils se trouvent. Ils forment ainsi des unités de combat et quittent leur communauté dès qu'ils ont des raisons de penser que des sahuagins se sont installés à proximité. Et lorsqu'ils en rencontrent, ils attaquent presque chaque fois si la supériorité numérique est de leur côté. Les elfes aquatiques se font également un point d'honneur à tuer tous les grands requins pénétrant sur leur territoire.

Les elfes aquatiques n'ont pas d'autre véritable ennemi. Ils n'apprécient toutefois guère les pêcheurs de la surface, qui attrapent un grand nombre d'entre eux dans leurs filets et les tuent même parfois en les prenant pour des sahuagins.

Les légendes des elfes aquatiques font état d'autres elfes vivant dans les profondeurs de l'océan et ayant appris à se transformer en dauphins ou en loutres de mer. Plusieurs groupes sont déjà partis à la recherche de tels êtres, mais aucun ne les a jamais trouvés.

Écologie : les bandes d'elfes aquatiques vivent en autarcie, cultivant le varech et chassant le poisson dont elles ont besoin.

Les elfes aquatiques passent également le fond des océans au crible. La magie les enchante, mais ils savent bien que leurs cousins de la surface sont plus aptes à s'en servir. Ils échangent souvent les objets rares ou décoratifs qu'ils trouvent au fond en échange d'armes métalliques qu'ils sont dans l'impossibilité de forger sous l'eau.

Les elfes aquatiques détiennent de nombreux renseignements sur tout ce qui se passe sous l'eau. Leurs groupes de fouille ramassent des tas d'objets en provenance de ruines sous-marines ou de navires engloutis. Ils se souviennent également de l'histoire des autres race, et ce, en remontant sur de nombreux siècles en arrière. En fait, le problème consiste à les inciter à prodiguer les renseignements qu'ils détiennent.

Malenti

Il existe entre les elfes aquatiques et leurs ennemis jurés les sahuagins un lien que les deux races se refusent à reconnaître. Dès que des elfes aquatiques vivent à moins d'un mille marin d'une communauté de sahuagins, un accouchement sur cent donne chez ces derniers un elfe aquatique plutôt qu'un diable des mers. La plupart du temps, ces rejetons, qui reçoivent le nom de malentis, sont dévorés par leurs parents. Néanmoins, de temps en temps, on en laisse un ou deux parvenir à l'âge adulte, car son apparence physique et son éducation de sahuagin en font un formidable espion. Les malentis sont bien souvent capables de sentir la présence d'elfes aquatiques quand ces derniers se trouvent à moins de 40 m d'eux, ce qui est particulièrement utile lorsqu'ils se trouvent en mission d'espionnage ou de reconnaissance avant l'arrivée d'une armée de sahuagins.

Rares sont les elfes aquatiques qui croient en l'existence des malentis, car cela impliquerait des possibilités troublantes quant à l'origine des sahuagins.

Mais les malentis existent bel et bien et sont presque en tout point similaires aux elfes aquatiques. Ils vieillissent toutefois bien plus rapidement que ces derniers et ne peuvent guère espérer vivre au-delà de 170 ans. Bien que les elfes des profondeurs éprouvent d'immenses difficultés à repérer les espions malentis, les dauphins parviennent parfois à les détecter (20 % de chances). Inutile de préciser que les malentis n'apprécient guère ces mammifères.

Sahuagins et malentis peuvent s'accoupler, et les fruits de ces unions sont toujours des malentis. C'est de cette manière que des communautés entières de sahuagins ont disparu pour laisser la place à des bandes uniquement composées de malentis. Extrêmement rares, ces créatures ressemblent presque parfaitement aux elfes aquatiques (sauf pour ce qui est de la durée de vie, du langage et d'autres différences manifestes), mais elles sont tout aussi malfaisantes que les sahuagins qui leur ont donné naissance. Les malentis combattent d'ailleurs souvent de la même manière que les diables des mers et ils vénèrent les mêmes dieux qu'eux.

Elfe noir (drow)

	Drow	Drider
CLIMAT/TERRAIN :	Villes ou cavernes souterraines	Villes ou cavernes souterraines
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Clans, bandes	Bandes
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous sous terre, nocturne à la surface	
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Voir ci-dessous
INTELLIGENCE :	De supérieure à supra-géniale (14-20)	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	Nx5, Qx2	Nx2, Q
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	5-50	1 ou 1-4
CLASSE D'ARMURE :	4 (10)	3
DÉPLACEMENT :	12	12
DÉS DE VIE :	2	6+6
TAC0 :	19	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 2	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme	1-4 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Voir ci-dessous	15 %
TAILLE :	M (1,50 m)	G (2,70 m de haut)
MORAL :	Élite (14)	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Prêtres : 975 Autres : 650	Mage : 3.000 Prêtre : 5.000



Drow

Ces êtres malfaisants faisaient autrefois partie de la communauté des elfes qui vivent aujourd'hui encore dans les bois. Mais les elfes noirs résident désormais dans les cavernes obscures et les galeries tortueuses du monde souterrain, où ils planifient sans cesse la destruction des races de la surface.

Les drows ont la peau noire et les cheveux extrêmement pâles (le plus souvent, ils sont même blancs). Plus élancés et plus petits que les humains, ils dépassent rarement 1,50 m. Les mâles pèsent entre 35 et 50 kg, les femelles entre 40 et 55 kg. Leurs traits sont fins et leurs doigts et orteils longs et menus. Tout comme les elfes, ils bénéficient d'une meilleure Dextérité que les humains, mais leur Constitution est moindre.

Les vêtements drows sont le plus souvent noirs, fonctionnels et dotés de propriétés particulières, bien qu'ils ne dégagent aucune aura magique. Par exemple, leurs capes et leurs bottes sont similaires à des *capes* et des *bottes d'elfe*, sauf que leur porteur n'a que 75 % de chances de se cacher dans l'ombre ou de se déplacer silencieusement. Le tissu utilisé pour la confection des capes est très solide et résistant au feu, ce qui se traduit par un jet de sauvegarde à +6 contre cet élément. Capes et bottes ne peuvent aller qu'à des elfes. Toute tentative faite pour modifier la taille d'une cape a 75 % de chances de la rendre inutilisable.

Au cours des nombreux siècles qu'ils ont passé sous terre, les drows ont appris à parler la langue de nombre de créatures du monde des profondeurs. En plus de leur propre langage (une variante de l'elfe), ils parlent ainsi le commun et la langue commerciale utilisée par de nombreuses races souterraines. Ils savent aussi s'exprimer sans la moindre difficulté en elfe et en gnome.

Les drows ont également élaboré un langage silencieux fait de signes et d'attitudes corporelles. Il permet de communiquer des renseignements, mais sans grande subtilité et sans la moindre indication émotionnelle. Lorsqu'ils se trouvent à moins de 10 m de distance, les drows peuvent élaborer leur message en jouant de leurs expressions faciales et de leurs postures corporelles. Utilisé de cette manière, leur langage silencieux devient presque aussi complet que la plupart des langues parlées.

Combat : la violence fait partie intégrante de l'univers des elfes noirs. Il n'est donc pas surprenant que la plupart des drows rencontrés soient toujours prêts au combat, et ce, qu'ils se déplacent seuls ou à plusieurs. Ceux qui sortent des limites de l'une de leurs cités sont toujours au moins des guerriers de niveau 2 (voir Habitat/Société, ci-dessous).

Les armures drows sont en maille très fine. Noires et superbement conçues, elles n'encombrent aucunement leur porteur. Elles sont faites d'un alliage d'acier et d'adamantine qui, une fois travaillé par un armurier drow, donne des cottes de mailles dont les propriétés sont les mêmes que celles d'armures magiques (de +1 à +5). Toutefois, comme les capes et les bottes, elles ne dégagent aucune aura de magie. Même les plus faibles guerriers sont protégés par une *cotte de mailles +1*, tandis que celles de leurs supérieurs sont mieux travaillées et plus puissantes (en règle générale, l'armure possède 1 point de protection supplémentaire par tranche de 4 niveaux du drow qui la porte).

Les elfes noirs utilisent également de petits boucliers, ou targes, forgés dans l'adamantine. Tout comme les armures, ils peuvent êtres dotés d'un bonus allant de +1 à +3, mais seuls les plus grands guerriers bénéficient d'une targe +3.

La plupart des drows combattent à l'aide de dagues et d'épées courtes faites du même alliage. Elles aussi sont entre +1 et +3, et les nobles peuvent même en avoir des +4. Certains elfes noirs (50 %) possèdent également une arbalète de petite taille, pouvant être utilisée d'une main et tirant de petits carreaux à une distance maximale de 60 m. Ces projectiles ne causent que 1d3 points de dégâts, mais les drows les enduisent généralement d'un venin extrêmement virulent qui endort quiconque rate son jet de sauvegarde contre le poison (à -4). L'effet persiste pendant 2-8 heures.

Quelques drows sont armés de masses d'armes en adamantine (de +1 à +5) en lieu et place des dagues et épées. D'autres ont de petits javelots enduits du même poison que les carreaux d'arbalète. Ils peuvent les lancer jusqu'à 90 m de distance avec les modificateurs suivants : +3 à courte distance, +2 à distance moyenne et +1 à longue distance.

Les drows se déplacent silencieusement et sont dotés d'une infravision exceptionnelle (40 m de portée). Sous terre, leurs sens sont aussi affûtés que ceux des nains et ils possèdent les mêmes facultés qu'eux. Ils détectent les passages secrets avec autant d'aisance que les autres elfes. Enfin, ils ne peuvent être surpris que sur un 1 au d10.

Tous les elfes noirs sont formés à utiliser la magie et peuvent faire appel aux sorts suivants, 1 fois par jour : *lumières dansantes, lueur féerique* et *ténèbres*. À partir du niveau 4, *connaissance des alignements, détection de la magie* et *lévitation* viennent s'ajouter à la liste ci-dessus. Enfin, les prêtresses peuvent également jeter *clairvoyance, détection du mensonge, dissipation de la magie* et *suggestion*.

Peut-être est-ce le fait que tous les elfes noirs utilisent couramment la magie qui leur confère cette résistance proprement stupéfiante. Tous les drows possèdent une résistance à la magie de 50 %, qui augmente de 2 % par niveau (dans le cas des multi-classés, seul le plus haut niveau est pris en considération). Ils bénéficient également d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde

Elfe noir (drow)

contre les sorts (même si l'enchantement est généré par un objet). Un drow de niveau 5 a donc 60 % de résistance à la magie et un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre tous les sorts qui parviendraient tout de même à l'affecter.

Chaque fois que l'on rencontre un groupe de drows, ils sont dirigés par un individu dont le niveau est supérieur à celui des autres. S'ils sont au moins 10, ce chef est un guerrier / magicien de niveau 3 / 3. S'ils sont au nombre de 20, au guerrier / magicien vient s'ajouter une guerrière / prêtresse de niveau 6 / 6. S'ils sont plus de 30, jusqu'à 50 % de leur effectif est constitué de prêtresses et leur cheftaine est au moins une guerrière / prêtresse de niveau 7 / 8 secondée par un guerrier / magicien de niveau 5 / 4 et des autres officiers décrits plus haut.

Le talon d'Achille des elfes noirs, c'est la lumière, du moins lorsqu'elle est vive. Ils vivent depuis si longtemps dans les entrailles de la terre sans presque jamais remonter à la surface qu'ils ne peuvent plus tolérer les éclairages brillants. Même s'ils utilisent leur cape avec succès, ils ont 90 % de chances de se faire repérer à l'intérieur de la zone éclairée par un sort de *lumière* ou de *lumière éternelle*. De plus, ils perdent 2 points de Dextérité et attaquent à -2 pour toucher dans l'aire d'effet de ces sorts. De la même manière, les sorts qu'ils jettent alors qu'ils sont éclairés de la sorte perdent de leur puissance (jet de sauvegarde à +2). Si les drows attaquent une cible se trouvant dans une bulle de *lumière* ou de *lumière éternelle*, ils le font avec un malus supplémentaires de -1 pour toucher, et les jets de sauvegarde de la cible contre les sorts des elfes noirs s'effectuent à +1. Ces ajustements sont cumulables, de sorte que si le drow et son ennemi sont tous deux pris dans l'aire d'effet d'un sort de *lumière*, l'elfe noir se bat à -3 et son adversaire effectue ses jets de sauvegarde à +3.

Compte tenu des effets néfastes que la lumière à sur eux, les drows ont 75 % de chances de quitter un endroit trop éclairé à moins de se trouver en plein combat. Torches, lanternes, armes magiques ou sorts de *lueur féerique* ne brillent pas assez pour les affecter.

Habitat/Société : il y a bien longtemps, les drows faisaient partie des elfes qui vivaient dans les forêts de la surface. Mais peu de temps après leur création, les elfes se divisèrent en deux factions opposées : la première avait fait sienne la doctrine des forces du mal, tandis que la seconde préférait les idéaux des puissances du bien (ou du moins de la neutralité). Une terrible guerre civile s'ensuivit, et les elfes malfaisants furent chassés dans les profondeurs de la terre, où la lumière du jour ne pénètre jamais. Ils devinrent les drows.

Les elfes noirs n'ont plus du tout envie de remonter à la surface, et rares sont les créatures vivant à l'air libre qui peuvent se targuer d'avoir aperçu un drow. Mais ils vouent une haine éternelle aux elfes et fées qui les ont chassés et complotent sans cesse pour détruire les races du monde extérieur.

Les drows vivent dans des cités magnifiques, mais également sombres et lugubres. Elles sont situées si loin sous la surface du sol que peu d'humains ou de demi-humains y ont jamais posé les yeux. Tous les édifices sont faits de pierre et de minéraux, et taillés pour arborer des formes plus extravagantes les unes que les autres. Les rares créatures de la surface à avoir vu une de ces villes (et à en être revenues) prétendent qu'il s'agit d'un lieu véritablement cauchemardesque.

La société drow est fragmentée en de multiples maisons nobles et familles marchandes qui ne cessent d'intriguer pour élever leur statut social. Chaque elfe noir porte une broche identifiant la famille marchande ou noble à laquelle il est allié, mais ces objets restent cachés et ne sont presque jamais montrés. Les elfes noirs sont fermement convaincus que les plus forts doivent gouverner. Leur système de castes, extrêmement rigide et doté d'un nombre incalculable de titres et de prérogatives, est d'ailleurs basé sur ce concept.

Ces êtres vénèrent une déesse malfaisante que d'aucuns appellent Lolth, et les prêtresses de cette divinité occupent la quasi-totalité des postes-clés de la société. Comme seules les femelles peuvent devenir prêtresses, ce sont elles qui tiennent fermement les rênes du pouvoir.

Les guerriers suivent une formation intensive au cours de leur jeunesse, et tous ceux qui échouent sont mis à mort au terme de leur période d'instruction. C'est pour cette raison qu'il est presque impossible de croiser hors des murs d'une cité drow des guerriers de niveau inférieur à 2.

Les elfes noirs utilisent souvent les lézards géants comme animaux de bât, et il n'est pas rare que gobelours et troglodytes soient leurs serviteurs. De nombreuses créatures malfaisantes, comme des flagelleurs mentaux, grouillent dans les cités drows, les elfes noirs étant en effet alliés avec la plupart des races maléfiques des profondeurs. D'un autre côté, ils sont presque constamment en guerre avec nombre de leurs voisins, et en particulier les nains et gnomes des profondeurs (svirfnebelins) qui s'installent un peu trop près de chez eux. Les drows s'entourent souvent d'une grande quantité d'esclaves, parmi lesquels on peut reconnaître des alliés passés qui ne se sont pas montrés aussi utiles que les elfes noirs l'espéraient.

Écologie : les drows fabriquent des armes et des vêtements dotés de propriétés quasi-magiques. Certains scribes suggèrent que cela est dû aux étranges radiations qui entourent les cités drows, tandis que d'autres affirment que le seul responsable est, en fait, le grand savoir de l'artisan concerné. Quoi qu'il en soit, il est indéniable que les elfes noirs ont trouvé le moyen de produire des objets plus puissants que la normale, sans employer la magie.

La lumière du soleil détruit irrémédiablement les armes, armures, boucliers, capes et bottes des drows. Dès que l'un de ces objets est exposé aux rayons de l'astre du jour, un processus de pourrissement irréversible s'entame aussitôt. Au bout de 2-12 jours, l'objet perd ses propriétés et finit par être totalement détruit. S'ils sont protégés du soleil, les objets résistent durant 31-50 jours avant de devenir normaux (1d20+30). Un objet drow peut conserver indéfiniment ses propriétés à condition d'être à tout moment protégé du soleil et de toute lumière vive, mais également d'être ramené au moins 1 semaine par mois dans l'environnement d'une cité drow.

Le venin que les elfes noirs utilisent avec leurs javelots et leurs carreaux d'arbalète est très prisé des marchands de la surface, mais il devient instantanément inoffensif si on l'expose au soleil. De même, il perd toute virulence après 60 jours d'exposition à l'air et ne reste utilisable pendant 1 an que si on le conserve à l'obscurité et sans ouvrir le paquet étanche qui le renferme.

Drider

Ces étranges créatures possèdent la tête et le torse d'un drow greffés sur le corps d'une araignée géante. Ils sont créés par la déesse des elfes noirs. Lorsqu'un drow montrant un certain potentiel atteint un niveau intermédiaire (6 à 8), il arrive que Lolth lui fasse passer un test particulier. S'il le rate, il est transformé en drider.

Les driders peuvent jeter, 1 fois par jour, tous les sorts normalement utilisables par les drows. Ils conservent également les facultés magiques qui étaient les leurs avant leur transformation. Les femelles sont majoritaires (60 %) ; elles étaient prêtresses de niveau 6 ou 7 avant leur mutation, tandis que les mâles étaient, eux, mages de niveau 6 à 8.

Les driders combattent toujours comme des monstres à 7 dés de vie. Ils utilisent souvent une épée ou une hache, et nombre d'entre eux ont également un arc. Ils peuvent aussi mordre leurs victimes. Toute créature mordue par un drider subit 1d4 points de dégâts et doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine d'être paralysée pendant 1-2 tours.

Ces monstres ont échoué au test que leur a fait passer leur déesse, et les drows les traitent donc comme des parias. Ils vivent plus souvent seuls ou avec 2-12 araignées colossales (10 % de chances) plutôt qu'avec des drows ou d'autres driders. Ce sont des créatures violentes et extrêmement agressives qui aiment tout particulièrement se nourrir de sang frais. Elles traquent leurs victimes sans rémission en guettant la meilleure opportunité d'attaquer.

Encéphalophage

CLIMAT/TERRAIN :	Plan Éthéré
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Énergie mentale
INTELLIGENCE :	Impossible à calculer (0)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-3
CLASSE D'ARMURE :	9
DÉPLACEMENT :	6 (uniquement dans le Plan Éthéré)
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	Aucun
NOMBRE D'ATTAQUES :	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Facultés psioniques, absorption de psioniques, de sorts et d'Intelligence
DÉFENSES SPÉCIALES :	Vit dans le Plan Éthéré, absorption de sorts
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (90 cm de long)
MORAL :	Agité (5-7)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400



L'encéphalophage est une créature native de la Bordure Éthérée, qui ne peut survivre que dans le Plan Éthéré. Il apparaît sous la forme d'un squelette d'ornithorynque de couleur grisâtre. Ses pattes palmées sont parfaites pour nager dans l'éther.

Ce monstre n'a qu'une seule et unique ambition, éviter de mourir. Sans que personne ne sache pourquoi, les encéphalophages meurent à l'instant où ils se retrouvent dans le Plan Primaire. Mais heureusement pour eux, ils disposent de plusieurs facultés psioniques qui leur permettent d'éviter un tel sort.

Combat : les encéphalophages sont absolument uniques en leur genre. Même dans la Bordure Éthérée, ils ne possèdent aucune compétence martiale et ne peuvent se reposer que sur leurs facultés psioniques. Il est donc extrêmement aisé de les tuer.

Mais cela ne signifie pas qu'ils sont sans défense. Bien qu'ils ne puissent survivre au-delà de la Bordure Éthérée, leurs pouvoirs peuvent se manifester dans le Plan Primaire (ils constituent, en fait, l'un des rares exemples d'utilisation trans-planaire des facultés psioniques).

Leur seule et unique "attaque" est le don inné qu'ils ont d'absorber l'énergie psionique. Ils le font à une distance de 20 m lorsqu'ils se trouvent en présence d'un psioniste ou d'une créature psionique, contre 3 m seulement quand ils ont affaire à un talent natif. Cette absorption s'effectue au rythme de 10 PFP par round. Ils se nourrissent également des sorts jetés (ou tout simplement mémorisés) dans l'aire d'effet, chaque niveau de sort étant pour eux l'équivalent de 5 PFP. Enfin, ils sont capables de convertir en énergie l'Intelligence des autres créatures, à la cadence de 1 point pour 10 PFP. Ils continuent d'attaquer de la sorte jusqu'à ce que toutes leurs victimes potentielles aient péri ou se soient enfuies, à moins qu'ils ne soient repus, ce qui se produit lorsqu'ils absorbent autant de PFP qu'ils en ont eux-mêmes au départ.

Bien qu'ils se nourrissent de matière grise, les encéphalophages sont incapables du moindre raisonnement. Leur absence d'intelligence les immunise contre les attaques mentales (sorts ou facultés psioniques). Lorsqu'ils ont le choix, ils se nourrissent toujours, par ordre de préférence : des PFP que l'on est en train d'utiliser (avec pour résultat que le pouvoir ne fonctionne pas), de l'énergie magique utilisée (là aussi, le sort échoue), des PFP, des sorts mémorisés et enfin, en dernier recours, de l'Intelligence. Si un encéphalophage absorbe toute l'Intelligence d'une créature donnée, cette dernière devient un véritable légume (ce qui revient au même que si elle était morte). Cette perte de points d'Intelligence est permanente, à moins que l'individu affecté ne puisse bénéficier d'un sort de *restauration* ou de la faculté psionique chirurgie psychique. Les sorts peuvent être mémorisés de nouveau et les PFP perdus se récupèrent normalement.

L'absorption d'énergie a pour seul résultat de permettre à l'encéphalophage de survivre, car ce dernier digère l'énergie magique comme de la nourriture solide, au rythme de 3 PFP à l'heure. Dès que ses réserves tombent à zéro, il quitte le Plan Éthéré pour apparaître dans le Plan Primaire, où il meurt instantanément.

Comme les êtres éthérés sont normalement invisibles depuis le Plan Primaire, il y de bonnes chances pour que l'encéphalophage puisse attaquer sans qu'on lui oppose la moindre résistance et qu'il se gorge d'énergie tant que ses proies ne seront pas trop éloignées de lui. Bien qu'il ne dispose que d'une VD de 6, n'oubliez pas qu'il évolue dans le Plan Éthéré et peut donc traverser les murs, arbres et autres obstacles comme s'ils n'existaient pas.

Facultés psioniques : l'encéphalophage a 101-200 PFP (1d100+100). Son score de pouvoir est égal à 18. Il possède un don inné de détection de psionique (dévotion métapsionique) qui fonctionne constamment et ne lui coûte pas le moindre PFP. Pour le reste, voir le passage *Combat*, ci-dessus.

Habitat/Société : on ne sait que peu de choses sur les encéphalophages, si ce n'est qu'il s'agit de créatures solitaires qui ne peuvent vivre que dans le Plan Éthéré. Les recherches effectuées par magie ont permis de déterminer qu'ils ne sont pas maléfiques et que leurs attaques sont uniquement déterminées par l'instinct de conservation (ils ne sont donc pas plus mauvais qu'un chasseur humain). Certains sages pensent que l'encéphalophage représente le stade ultime du psioniste après la mort de ce dernier.

Écologie : ces monstres ne possèdent pas le moindre trésor. Lorsque l'un d'eux meurt, il quitte automatiquement le Plan Éthéré pour se matérialiser dans le Plan Primaire. La plupart du temps, on prend leur dépouille pour celle d'un ornithorynque mort de faim.

Enlaceur

	Enlaceur	Enrocheur
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain	Souterrain
FRÉQUENCE :	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Obscurité	Obscurité
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous	M, N, Qx2
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-3	1
CLASSE D'ARMURE :	0	0
DÉPLACEMENT :	3	1
DÉS DE VIE :	10-12	6
TAC0 :	10 DV : 11 11-12 DV : 9	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	5-20	1-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Tentacules, absorption de Force	Tentacules, absorption de Force, charme
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	80 %	Aucune
TAILLE :	G (2,70 m de haut)	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Champion (15)	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	10 DV : 10.000 11 DV : 11.000 12 DV : 12.000	6.000



L'enlaceur ressemble à une formation rocheuse. Sa peau est rugueuse et de couleur gris-jaune, tandis que tout son corps est très malléable. Il a le plus souvent l'aspect d'une sorte de colonne haute de 2,70 m et faisant dans les 90 cm de diamètre à la base contre une trentaine au sommet. Il est doté d'un œil unique, jaune, et d'une gueule pleine de dents acérées. C'est au milieu de son corps que se trouvent les protubérances donnant naissance aux tentacules qu'il peut projeter sur ses adversaires (voir ci-dessous). Sa température corporelle est la même que celle de son environnement.

Combat : l'enlaceur peut se tenir droit pour avoir l'air d'une stalagmite, s'allonger pour ressembler à un rocher ou même s'aplatir comme s'il n'était qu'une irrégularité du sol. Il peut également modifier sa couleur (bien que légèrement), ce qui lui permet de devenir invisible sur un fond rocheux et d'imposer un malus de -2 au jet de surprise de ses proies.

Il attaque en projetant des tentacules solides et gluants en direction de ses adversaires. Il peut en tirer un total de 6, à raison d'un par round, et jusqu'à une distance maximale de 15 m : chacun peut ainsi s'étirer sur (1d4+1) x 3 m et tirer un poids maximum avoisinant les 350 kg. Chaque fois qu'un tentacule touche (ce qui nécessite un jet d'attaque normal), la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison si elle ne veut pas perdre la moitié de ses points de Force (en arrondissant à l'entier inférieur). Cette perte de Force se produit 1-3 rounds après que le personnage a été touché et perdure pendant 2-8 tours. Elle est également cumulable si un même individu vient à être touché par de multiples tentacules.

Si la proie de l'enlaceur ne parvient pas à se libérer, elle est traînée en direction du monstre à la vitesse de 3 m par round. Dès qu'elle arrive à son contact, elle se fait mordre (l'enlaceur inflige automatiquement 5d4 points de dégâts à chaque round contre un adversaire qu'il enserre à l'aide de ses tentacules). Il est possible de se libérer en réussissant un jet d'enfoncer. Les tentacules peuvent également être sectionnés : ils sont CA 0 et une arme tranchante peut les couper à condition qu'elle leur inflige au moins 6 points de dégâts d'un seul coup.

Les enlaceurs sont immunisés contre l'électricité et le froid ne leur inflige que des demi-dégâts. Par contre, ils subissent une pénalité de -4 à leurs jets de sauvegarde contre le feu.

Habitat/Société : ces monstres ne s'apprécient guère mutuellement et il est rare qu'ils coopèrent ensemble, encore qu'il soit possible d'en trouver un petit groupe dans un endroit où le gibier ne manque pas (les érudits qui n'ont rien d'autre à faire ont donné le nom d'amas à un tel groupe).

Ils se reproduisent de manière asexuée, en détachant volontairement une partie de leur corps (la "graine"). Le rejeton ainsi formé atteint l'âge adulte en 2-8 semaines. En attendant, il se nourrit des nutriments qu'il trouve dans le sol (et peut-être des énergies magiques qu'il parvient à capter depuis le centre de la terre) et il est impossible de le différencier des rochers normaux.

Les enlaceurs se déplacent à l'aide de minuscules appendices semblables à des cils qui poussent sous leur base (et qui leur permettent de s'accrocher au mur ou au plafond). Il est rare qu'ils sortent de leur caverne, mais ils peuvent parfois partir pour un nouveau territoire si la nourriture commence à se faire rare dans leur région. Cette migration se déroule souvent par le biais de tunnels souterrains, mais lorsque cela n'est pas possible, ils sortent au cœur de la nuit et donnent ainsi involontairement naissance aux légendes des pierres qui marchent.

Écologie : les enlaceurs mangent n'importe quelle viande, mais ont un goût très prononcé pour l'humain et le demi-humain. Nains, gnomes et autres races de mineurs peuvent également finir dans leur estomac.

Ils possèdent un organe interne dans lequel s'accumulent souvent les trésors qu'ils ne parviennent pas à digérer, comme le platine et les pierres précieuses. Ce gésier contient donc 3-18 pièces de platine et (35 % de chances seulement) 5-20 gemmes. Les alchimistes sont très intéressés par la colle qui enduit les tentacules de l'enlaceur, de même que par ses sucs digestifs, mais ces derniers ne peuvent être transportés que dans des réceptacles en platine.

Enrocheur

L'enrocheur (ou "enlaceur des roches") est un enlaceur a l'aspect plus pierreux et moins flexible (il ressemble en fait à une statue d'enlaceur). Ses tentacules font toujours un minimum de 6 m de long et peuvent s'étirer jusqu'à 15 m de distance. Il peut les utiliser tous en même temps, préférant, si possible, attaquer 2 adversaires à l'aide de 3 appendices chacun. Il peut, 2 fois par jour, injecter un puissant venin qui pétrifie ses victimes. Il s'agit en fait d'une illusion qui ne dure que 1 seul round, mais quand les personnages retrouvent l'usage de leurs membres, ils sont désormais charmés par l'enrocheur et combattent à ses côtés. Le venin cesse de faire effet au bout de 10 tours. Par la suite, les tentacules de l'enrocheur attaquent comme celles de l'enlaceur. Ils sont toutefois plus résistants et l'on ne peut s'en libérer qu'en réussissant un jet de barreaux et herses au pourcentage doublé. Sa carapace rocheuse l'immunise contre les projectiles non-magiques, mais il est par contre affecté normalement par tous les sorts.

Esprit de hantise

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Tous possibles
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0/CA de la victime
DÉPLACEMENT :	6/comme la victime
DÉS DE VIE :	5/pv de la victime
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1/1, comme un monstre à 5 DV
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous/selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	Variable
MORAL :	Champion (16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000

(Note concernant les caractéristiques séparées par une barre de fraction : les premières sont celles du monstre dans son état naturel, les secondes le représentent lorsqu'il occupe le corps d'une victime.)



Un esprit de hantise est l'âme d'un individu qui est mort en laissant une tâche inachevée. Son unique but est de prendre le contrôle d'un corps qui lui permettra enfin d'accomplir son but et ainsi de gagner le repos auquel il aspire.

Un esprit de hantise peut prendre deux formes différentes, à volonté : une bulle de lumière flottante (identique en apparence à un feu follet) ou une image translucide de ce que la créature était de son vivant. Sous cette seconde forme, un esprit de hantise ressemble aux banshees, fantômes et autres spectres, et il n'est pas rare qu'on le prenne pour l'un de ces morts-vivants. La transformation d'un état à un autre prend 1 round.

Combat : l'esprit de hantise ne peut s'éloigner de plus de 60 m de l'endroit où il a trouvé la mort, à moins qu'il ne parvienne à s'emparer du corps de quelqu'un. Ce rayon d'action constitue ce que l'on appelle son domaine.

Un esprit de hantise attaque sans réfléchir et se jette toujours sur le premier humain ou demi-humain pénétrant dans son domaine. Il continue d'attaquer jusqu'à ce qu'il parvienne à posséder sa victime ou jusqu'à ce que cette dernière recule suffisamment pour qu'il soit incapable de la suivre.

Il suffit qu'il touche son adversaire pour lui faire perdre 2 points de Dextérité par coup. Le personnage ainsi affecté subit bien sûr les malus afférents à une Dextérité plus faible, et il commence dans le même temps à perdre ses sensations physiques. Si son score de Dextérité tombe à 0, l'esprit de hantise parvient à s'infiltrer dans son corps et à en prendre le contrôle. Une fois le corps possédé, le score de Dextérité retrouve son niveau normal.

L'esprit de hantise utilise son nouveau corps pour achever la tâche qui l'a empêché de connaître le repos après la mort. Cette tâche n'a pas forcément besoin d'être dangereuse mais elle l'est tout de même le plus souvent. Une fois qu'elle est menée à bien, il meurt enfin et le personnage retrouve le contrôle de ses actes. Quand il quitte sa victime, celle-ci n'a que 3 en Dextérité. Les points perdus reviennent au rythme de 1 par tour de repos complet. Si l'enveloppe charnelle qu'occupe l'esprit de hantise est tuée, le monstre retourne à l'endroit où son corps d'origine a péri.

Si l'alignement de l'esprit de hantise est opposé à celui du corps qu'il occupe (en termes de bien et de mal), il tente d'étrangler sa victime en se servant des mains de cette dernière. À moins que les compagnons du personnage ne parviennent à lui attraper les bras, le processus de strangulation débute dès le round suivant la possession. Au premier round, la victime s'inflige 1 point de dégâts, contre 2 au deuxième, 4 au troisième, et ainsi de suite, le total ne faisant que doubler round après round tant que le personnage n'est pas mort ou que l'esprit de hantise n'a pas été chassé.

Toutes les attaques portées contre un personnage possédé n'affectent que lui. S'il est attaqué, l'esprit de hantise se sert des armes et de l'armure de son corps, mais il se trouve par contre dans l'incapacité d'utiliser les objets requérant une connaissance spécifique (parchemins, anneaux, etc.). Il n'existe que deux manières de libérer la victime : en jetant *immobilisation des personnes* ou *dissipation du mal* (ou *du bien*). Si l'on fait appel au premier sort, l'esprit de hantise doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être éjecté du corps qu'il occupe. Par contre, un sort de *dissipation* le détruit automatiquement et à tout jamais.

Les esprits de hantise sont étroitement liés au lieu où ils ont été tués, ce qui signifie qu'ils ne peuvent être repoussés par les prêtres. Lorsqu'ils se trouvent dans leur état naturel (autrement dit, tant qu'ils ne possèdent personne), ils ne sont affectés que par le feu ou les armes magiques ou en argent. Les armes ne leur infligent que 1 seul point de dégâts par coup, plus leur éventuel bonus magique. Le feu non-magique leur inflige 1 point de dégâts par round, tandis que le feu magique les affecte normalement. Si l'esprit de hantise tombe à 0 point de vie, il perd le contrôle de sa forme et se dissipe. Il se reforme 1 semaine plus tard et continue de hanter le même lieu tant que sa tâche n'est pas accomplie.

Habitat/Société : la quête exacte que l'esprit de hantise doit mener à bien varie, mais le mobile qui le pousse est toujours puissant (la vengeance, la cupidité, l'amour, la haine, etc.). Il n'est pas rare qu'il lui faille parcourir de longues distances pour accomplir enfin sa tâche, et il pousse alors son corps-hôte au maximum de ses capacités, sans tenir compte de ses besoins élémentaires (comme manger et dormir).

Quelques esprits de hantise (10 %) se souviennent encore de quelques bribes de leur existence passée. Il est possible de communiquer avec eux, et ils se sentent souvent emplis de remords à l'idée de devoir s'en prendre aux vivants. Mais les forces qui les poussent sont trop grandes pour qu'ils puissent leur résister.

Écologie : les esprits de hantise s'accrochent à ce monde par la seule force de leur volonté. Ils ne possèdent pas le moindre trésor à moins que celui-ci ne soit lié à leur quête. Ils ne s'attaquent qu'aux humains et aux demi-humains.

Esprit frappeur

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Groupe
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	1-8
CLASSE D'ARMURE :	10
DÉPLACEMENT :	6
DÉS DE VIE :	1/2
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Terreur
DÉFENSES SPÉCIALES :	Invisibilité, uniquement touché par les armes au moins +1 ou en argent
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	120



Les esprits frappeurs sont des morts incapables de reposer en paix. Ils sont en quelque sorte semblables aux esprits de hantise, mais en plus maléfiques. Eux haïssent les êtres vivants et les tourmentent en permanence en cassant les meubles, jetant des objets de toutes parts et faisant des bruits étranges et effrayants. Ils sont souvent liés à un endroit bien spécifique, mais cela n'est en rien obligatoire.

Les esprits frappeurs sont toujours invisibles, et ceux qui sont capables de voir ce type de créatures les décrivent comme des humains aux traits déformés par une intense frayeur. Ils portent des haillons et sont couverts de chaînes et de boulets représentant les actes maléfiques qu'ils ont commis (contre eux-mêmes ainsi qu'à l'encontre des autres créatures).

Combat : l'esprit frappeur attaque en lançant des objets de poids (tout objet proche pouvant raisonnablement être jeté par un humain fait l'affaire). Il touche avec la même facilité qu'un monstre à 5 dés de vie, ce qui explique son TAC0 particulièrement performant. Lorsque la victime est touchée, elle ne subit pas le moindre dégât (si le mort-vivant a lancé un couteau ou autre objet tranchant, ce dernier est passé à un cheveu de sa cible) mais elle doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de s'enfuir, paniquée, dans une direction déterminée au hasard (mais toujours loin de l'esprit frappeur). Cet état de grande frayeur dure pendant 2-24 rounds (2d12) et il y a 50 % de chances qu'elle lâche tout ce qu'elle a en main lorsqu'elle s'enfuit. Quiconque réussit son jet de sauvegarde est, par la suite, immunisé contre le pouvoir de l'esprit frappeur qui l'a attaqué.

Un individu incapable de voir les créatures invisibles et cherchant malgré tout à frapper ce mort-vivant le fait avec un malus de -4 pour toucher. L'esprit frappeur ne peut être atteint que par les armes magiques ou en argent. Un symbole sacré présenté avec conviction le repousse, mais sans lui faire le moindre mal (il en va de même de l'eau bénite dont on peut éventuellement l'asperger). Un esprit frappeur lié à l'endroit de sa mort est particulièrement difficile à repousser (on considère qu'il s'agit d'une goule pour déterminer si la tentative réussit). Dans le cas contraire, le prêtre le repousse ou le détruit comme s'il avait affaire à un squelette.

Habitat/Société : d'aucuns prétendent que les esprits frappeurs ne sont autres que l'âme des individus ayant commis des crimes abominables et qui n'ont pas été châtiés de leur vivant. Quelle que soit leur origine, une chose est toutefois sûre : ces esprits sont maléfiques et peuvent se révéler un véritable problème, voire se montrer extrêmement dangereux. Ils n'ont pas d'autre but que de gâcher l'existence des créatures vivantes.

Ils s'en prennent souvent à leur famille ou à leurs associés. Dans ce dernier cas, on les trouve sur leur ancien lieu de travail, où ils font régner la terreur comme ils le faisaient de leur vivant.

L'esprit frappeur est bien souvent lié à l'endroit où son existence terrestre a pris fin. Il est alors incapable de s'éloigner de plus de 30 m du lieu en question. D'autres sont des esprits errants, condamnés à ne jamais rentrer chez eux. Les esprits frappeurs liés sont plus puissants que les autres (les errants ne peuvent avoir plus de 3 points de vie).

Il arrive parfois qu'un lieu où les esprits frappeurs sont particulièrement forts soit affecté par ce que l'on appelle une *scène de mort*. Ces illusions terrifiantes (et heureusement fort rares) ramènent quiconque les voit dans le temps, à une époque où l'esprit frappeur était encore en vie. Bien souvent, elles expliquent pourquoi l'individu a été transformé en mort-vivant. Quiconque se retrouve pris dans la scène peut interagir librement avec les autres personnages, mais toute tentative d'attaque (soit des individus vivants, soit de l'illusion à leur encontre) fait disparaître la *scène de mort* et ramène les témoins à leur époque sans qu'ils aient subi le moindre mal. Il est possible que l'illusion se manifeste de nouveau plus tard, à moins qu'elle ne se répète sans fin. Personne ne peut prédire avec exactitude quand un lieu peut connaître un tel phénomène, mais il semble se manifester plus souvent le jour anniversaire de la mort de l'esprit frappeur.

Écologie : ces morts-vivants sont pitoyables et terrifiants à la fois. Ils ne mangent rien et n'amassent jamais le moindre trésor. Ils se dissipent lorsqu'on les tue ou lorsqu'on leur permet de reposer en paix.

	Esprit-follet	Fol-algon	Pixie	Nixie	Microbien	Grig
CLIMAT/TERRAIN :	Clairières et forêts	Récifs de coraux tropicaux	Forêts tempérées	Lacs tempérés	Forêts tempérées	Forêts tempérées
FRÉQUENCE :	Rare	Rare	Très rare	Rare	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Tribu	Communauté	Communauté	Tribu	Tribu	Bande
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne	Nocturne	Diurne	Nocturne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore	Herbivore	Poisson	Herbivore	Herbivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)	Haute (11-12)	Exceptionnelle (15-16)	Haute (12)	De moyenne à haute (8-12)	De faible à moyenne (5-10)
TRÉSOR :	C	(D)	R, S, T, X	Q (C)	M (X)	M (X, Y)
ALIGNEMENT :	Neutre (bon)	Chaotique neutre	Neutre	Neutre	Chaotique neutre	Neutre (bon)
NOMBRE APPARAISSANT :	10-100	5-40	5-20	20-80	30-120	2-12
CLASSE D'ARMURE :	6	6	5	7	4	2
DÉPLACEMENT :	9, vl 18 (B)	6, ng 24	6, vl 12 (B)	6, ng 12	12, vl 24 (A)	6, bd 12
DÉS DE VIE :	1	1	1/2	1/2	1/2	1/2+1
TAC0 :	19	19	20	20	18 (voir ci-dessous)	20
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1	2	3 (fléchettes) ou 2 (épée)
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme	Selon l'arme	Selon l'arme	Selon l'arme	Selon l'arme	Selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Charme	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	25 %	25 %	20 %	30 %
TAILLE :	P (60 cm de haut)	P (60 cm de haut)	P (75 cm de haut)	P (1,20 m de haut)	Mi (30 cm de haut)	Mi (45 cm de haut)
MORAL :	Stable (11-12)	Élite (13-14)	Stable (11)	Moyen (8-10)	Stable (11-12)	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270	270	650	270	270	270

Les esprits-follets sont des êtres timides et particulièrement discrets, apparentés aux lutins et aux farfadets. Il en existe plusieurs variétés, dont les nixies et les pixies. La plupart d'entre eux ont des traits d'elfes et de petites ailes semi-transparentes.

Les esprits-follets proprement dits ressemblent beaucoup à des elfes miniatures et vivent dans les clairières. Leurs cousins maritimes, les fols-algons, sont pour leur part dénués d'ailes et habitent les récifs de corail, où ils passent leurs journées à s'ébattre dans l'eau et à protéger leur environnement naturel, excessivement délicat. Naturellement invisibles, les pixies sont peut-être les plus intelligents et les plus farceurs de tous. Ils résident dans des bois idylliques et s'amusent à harceler les gens de passage en leur jouant des tours inoffensifs. Les nixies habitent les lacs d'eau douce, et même s'ils n'en veulent pas particulièrement aux humains, ils adorent les charmer et les transformer en animaux de somme. Enfin, la liste ne serait pas complète sans les vifs microbiens et les malicieux grigs, qui vivent eux aussi en forêt.

Combat : les esprits-follets détestent le mal et la laideur, et ils sont capables de devenir très combatifs lorsque leur domaine est envahi par des orques (ou pire encore). Ils se battent à l'aide d'épées longues et minces qui délivrent les dégâts d'une dague (1d4) et de leurs arcs fabriqués sur mesure. La portée de ces derniers est réduite de moitié par rapport à la normale, et leurs flèches n'infligent que 1d3 points de dégâts chacune. La pointe de ces projectiles est enduite d'une substance concoctée par les esprits-follets, qui fait tomber toute créature ratant son jet de sauvegarde dans un profond sommeil durant 1-6 heures. La plupart du temps, les dormeurs sont juste transportés très loin avant qu'ils se réveillent (il y a également des chances que les esprits-follets leur subtilisent leurs armes au passage), mais les créatures maléfiques sont parfois achevées pendant leur sommeil.

Habitat/Société : ces petits êtres préfèrent éviter tout contact avec les autres créatures intelligentes et vivent en des lieux où ils peuvent facilement se réunir pour faire la fête. Ils se rassemblent presque toutes les nuits où la lune illumine le firmament pour chanter et danser, qui dans les clairières, qui sur la grève. Ceux qui vivent sur la terre ferme ont une prédilection pour les forêts, qu'ils protègent de leur mieux. Mais les esprits-follets aquatiques savent, eux aussi, défendre leur environnement.

La plupart de ceux qui vivent sur la terre ferme sont éternels et ne peuvent mourir que de mort violente. Leur petite taille et les périls que présente le milieu dans lequel ils évoluent empêchent toutefois leur nombre de croître.

Esprit-follet (normal)

La plupart des esprits-follets ne parlent que leur langue maternelle, le commun et l'elfe, mais ils s'entendent très bien s'entendre avec les animaux de la forêt. De loin, les humains les prennent souvent pour des papillons, et beaucoup de gens pensent que les animaux commettent la même erreur.

Combat : les esprits-follets peuvent se rendre invisibles à volonté et utiliser *détection du bien/du mal* dans un rayon de 50 m, ce qui fait qu'il est extrêmement difficile de les berner ou de les attraper. Lorsqu'ils sont invisibles, ils bénéficient d'un bonus de +2 pour toucher, tandis que leurs adversaires subissent, eux, un malus de -4.

Habitat/Société : les esprits-follets sont si volages qu'ils trouvent que même les elfes sont trop sérieux.

Seuls les druides ont des contacts réguliers avec eux, et certains sont d'ailleurs formés en partie par les esprits-follets. La plupart de ces derniers aiment bien ces humains très particuliers, car leur alignement neutre et leur amour de la nature font qu'ils se trouvent de nombreux points communs avec eux. Il arrive également, mais plus rarement, que les esprits-follets collaborent avec les rôdeurs.

Ces petits êtres ont une structure tribale plus ou moins cohérente et élisent le plus fort d'entre eux (qui peut indifféremment être de sexe masculin ou féminin) au poste de porte-parole. Ce chef est reconnu par tous comme étant celui qui prend les décisions d'importance et qui traite avec les druides et les elfes. Il est toutefois rare que les esprits-follets attendent les ordres de leur chef avant de se lancer à l'assaut d'une créature maléfique, par exemple.

Écologie : l'onguent soporifique des esprits-follets est concocté à base de champignons des bois. Il doit vieillir au soleil pendant 7 jours, et les petits êtres le disposent dans des souches d'arbres creusées à cet effet.

Ils surveillent ce qui arrive aux communautés voisines, pour savoir à tout moment qui ils peuvent inviter à leur prochaine fête. Une clairière déserte ne le reste jamais bien longtemps avant qu'un nouveau clan vienne s'installer.

Fol-algon

Les fols-algons ont un visage allongé et toujours joyeux. Leurs joues sont rebondies et leurs yeux gros comme ceux des poissons. Leur chevelure, dont ils tirent d'ailleurs leur nom, a la couleur et la texture des algues et vient recouvrir les branchies qui ornent les côtés de leur cou. Ces petits êtres sont capables de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Leur peau bleu pâle est lisse et glissante. Ils n'ont pas d'ailes mais leurs mains et leurs pieds sont palmés. Ils aiment les pourpoints en peau d'anguille et arborent souvent des bijoux qu'ils se confectionnent eux-mêmes à partir de trésors découverts au fond des flots.

Combat : la moitié environ des fols-algons rencontrés sont armés d'arbalètes très particulières qui, entre leurs mains, sont aussi efficaces que des arbalètes légères, à l'air libre comme sous l'eau. Ils enduisent leurs carreaux du même onguent que les esprits-follets utilisent sur leurs flèches.

Ils détestent et craignent les sahuagins, qu'ils tuent d'ailleurs après les avoir endormis. Les créatures vivant à la surface sont traînées jusqu'à la plage la plus proche du moment qu'elles n'ont pas tenté d'endommager le récif de corail.

Les fols-algons peuvent se rendre invisibles à volonté et utiliser l'équivalent du sort *détection du bien/du mal* dans un rayon de 50 m. Ils peuvent également, 3 fois par jour, jeter *lenteur* (au contact) comme un magicien de niveau 5. Enfin, 1 fois toutes les 24 heures, ils sont capables de jeter *eau aérée* comme un magicien de niveau 10.

Les fols-algons ont 45 % de chances d'être accompagnés de 1-6 gros poissons carnivores, comme des barracudas. Ces derniers font à la fois office de gardes et d'animaux de compagnie.

Habitat/Société : ces créatures vivent dans des cavernes naturelles creusées dans leur récif de corail ou encore à l'intérieur d'une grande épave. Bien qu'elles soient capables de respirer à l'air libre, elles se rendent rarement sur la terre ferme. Leur foyer est décoré par une exubérance de coquillages, ossements, perles, poissons

bigarrés nageant çà et là, et reliques trouvées dans les plus proches épaves. Une communauté de fols-algons rassemble quatre ou cinq familles. C'est officiellement le plus âgé des mâles qui dirige, mais les décisions sont en fait bien souvent prises par sa compagne.

Écologie : les fols-algons mangent des algues, des crustacés et du poisson (qu'ils élèvent). Ils ne détruisent jamais les réserves naturelles de leur récif de corail. Leurs seuls vrais ennemis sont les sahuagins. Ils vivent souvent pendant plusieurs siècles. Il leur arrive parfois de commercer avec les elfes aquatiques, mais ils ne les voient jamais pour d'autres raisons.

Pixie

Les pixies font environ 75 cm de haut. Lorsqu'ils sont visibles, ils ont des traits similaires à ceux des elfes, si ce n'est que leurs oreilles sont plus longues. Leurs ailes argentées ressemblent à celles des papillons. Ils portent des vêtements de couleur vive et y ajoutent souvent un couvre-chef et des chaussures à bout recourbé. Ils parlent leur dialecte propre, mais aussi le commun et la langue de tous les esprits-follets.

Combat : ces petits êtres sont armés d'épées et d'arcs à leur taille. Ils utilisent trois sortes de flèches et bénéficient d'un bonus de +4 pour toucher. En plus des flèches endormantes normales, ils ont ainsi accès à des flèches de guerre (1d4+1 points de dégâts) et à d'autres qui n'infligent pas le moindre dégât à leur cible, mais qui l'oblige à réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de perdre complètement la mémoire (qui ne pourra être recouvrée que grâce à un *souhait mineur* ou à un sort de *guérison*).

Les pixies peuvent utiliser les pouvoirs suivants, 1 fois par jour et comme un magicien de niveau 8 : *connaissance de l'alignement*, *dissipation de la magie*, *ESP*, *lumières dansantes* et *métamorphose*. Également 1 fois par jour, ils peuvent devenir visibles pendant aussi longtemps qu'ils le souhaitent, créer une illusion visuelle et sonore ou encore affecter une créature comme à l'aide d'un sort de *confusion* (au contact). Quiconque est pris pour cible par ce dernier pouvoir du pixie doit réussir son jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de voir la *confusion* perdurer jusqu'à ce qu'un sort de *délivrance de la malédiction* vienne la contrer. Un pixie sur dix est également capable de jeter *danse irrésistible d'Otto*, toujours 1 fois toutes les 24 heures.

Comme ces créatures sont invisibles en temps normal, quiconque désire les frapper le fait à -4 pour toucher. Une *dissipation de la magie* réussie (contre niveau 8) rend visibles pendant 1 round tous les pixies pris dans l'aire d'effet, puis ils disparaissent de nouveau. Ils attaquent sans la moindre pénalité lorsqu'ils sont invisibles.

Habitat/Société : les pixies vivent dans des grottes situées au cœur des forêts et en sortent de nuit pour aller danser au son de la sérénade des grenouilles et des grillons. Ces plaisantins adorent faire des farces aux voyageurs de passage, utilisant pour cela les illusions qu'ils sont tous capables de générer. Ils aiment tout particulièrement effrayer les jeunes filles, éteindre les bougies, taper aux murs et faire apparaître des rides sur l'eau.

Mais l'un de leurs plus gros plaisirs reste encore le fait de délester les grippe-sous de leurs possessions en leur faisant croire que quelque chose d'affreux va leur arriver s'ils ne se débarrassent pas de leurs richesses. Eux-mêmes n'ont pas le moindre trésor, encore qu'ils amassent parfois quelques objets de valeur dans leur repaire pour impressionner les visiteurs. Ils se servent de leurs richesses pour attirer les gens cupides, dont ils se jouent sans la moindre pitié jusqu'à ce que ceux-ci finissent par abandonner leurs recherches. Par contre, si leur victime ne semble aucunement intéressée par l'argent et réagit avec humour aux tours dont elle fait l'objet, il est possible que les pixies lui laissent choisir un objet de leur trésor.

Leurs communautés se définissent en clans et en familles et leurs coutumes semblent reproduire fidèlement celles des humains. Tous les pixies ont un nom de famille, et la loyauté envers le clan et la famille est un concept très important pour eux. Ils ont une espérance de vie de 300 ans environ.

Écologie : les pixies se nourrissent de fruits et de nectar. L'objet dérivé le plus célèbre lié à ces créatures reste la poudre de pixie, que l'on nomme également *poudre de disparition*. Il faut broyer les ailes de 50 pixies pour obtenir une dose de cette poudre. Naturellement, les pixies n'apprécient guère cet usage de leurs ailes.

Nixie

Les nixies ont les mains et les pieds palmés, les oreilles pointues et de gros yeux argentés. La plupart d'entre eux sont beaux et minces. Leur peau est couverte de fines écailles vert pâle et leur chevelure est vert foncé. Très séduisantes, les femelles se fixent souvent des coquillages et des perles dans les cheveux. Elles portent des robes plutôt moulantes (mais qui restent convenables) faites d'algues bigarrées. Les pagnes des mâles sont confectionnés à partir de la même matière. Ces êtres peuvent respirer sous l'eau ou à l'air libre. Il leur est ainsi possible de se rendre sur la terre ferme, mais ils n'aiment guère quitter leur lac. Ils parlent leur propre langage et le commun.



Combat : dès qu'un ou plusieurs humains s'approchent à moins de 10 m d'un groupe de nixies, ces derniers rassemblent leurs pouvoirs magiques pour générer de puissants sorts de *charme-personnes* (un tous les dix nixies). L'individu pris pour cible doit réussir un jet de sauvegarde à -2. S'il le rate, il y a 75 % de chances qu'une *dissipation de la magie* le libère de l'emprise des créatures si le sort est jeté avant qu'il ne pénètre dans l'eau. Si elle arrive trop tard, la *dissipation* n'a plus que 10 % de chances de réussir. Les nixies conservent cet esclave pendant 1 an et le forcent à effectuer toutes les tâches harassantes, puis l'enchantement cesse de faire effet et l'humain est libre. Tout le temps de sa captivité, ils lui font bénéficier de multiples sorts de *respiration aquatique*. Ils peuvent accorder ce pouvoir (ou le dissiper) 1 fois par jour à n'importe quelle créature (l'enchantement fait effet durant 24 heures).

Les nixies mâles sont armés de dagues et de javelots. Ces derniers peuvent être lancés et leur servent également à pêcher. S'ils se mettent à 10, ils sont capables de jeter un grand filet sur les créatures qui se trouvent dans l'eau avec eux. Cette attaque est jouée contre une CA de base égale à 10, ce score diminuant de 2 par victime potentielle. Quoi qu'il en soit, le filet ne peut prendre pour cible plus de 5 créatures de taille humaine (ce qui nécessite déjà de toucher une CA 0). Les nixies sont parfois assistés de gros poissons lorsqu'on les agresse.

Bien qu'ils soient dotés d'une certaine résistance à la magie (25 %), ils ont peur du feu et des lumières trop vives, aussi ne s'approchent-ils pas trop d'une *épée de feu* ou de l'aire d'effet d'un sort de *lumière*. Ils essayent toujours d'annuler les *lumières éternelles* en demandant à des myriades de poissons d'aller se masser autour de la source de lumière pour l'assombrir.

Habitat/Société : les habitations des nixies sont en algues vivantes, ce qui les rend extrêmement difficiles à détecter (5 % de chances seulement à moins de 6 m de distance, et aucune au-delà). Elles sont protégées par 1-2 orphies géantes (dans 20 % des cas) ou 2-5 brochets (80 %), tous ces poissons étant capables d'obéir aux ordres, pas trop complexes. D'autres poissons, plus petits et plus colorés, sont les animaux de compagnie des propriétaires des lieux, qui leur apprennent à faire des tours. Truites, perches et poissons-chats sont réunis en troupeaux et constituent les têtes de bétail des nixies. Ces derniers peuvent également appeler 10-100 petits poissons, qui arrivent en 1-3 rounds.

Une tribu de nixies comprend 20-80 membres, dont un tiers de jeunes. Chaque famille est forte de 4-8 membres, et la tribu en rassemble généralement 10-15, qui toutes ont des ancêtres communs. Une tribu de nixies contrôle une zone faisant entre 5 et 8 km de rayon. Lorsqu'elle devient trop importante, deux ou trois familles s'en vont fonder leur propre tribu ailleurs. Ces créatures ont une espérance de vie de plusieurs siècles.

La tribu est dirigée par l'acquar, ou mère des eaux, poste héréditaire revenant à une descendante directe de l'ancêtre fondateur. C'est elle qui règle les différends et

qui nomme le s'o-quar, chef de guerre responsable de la chasse et de la défense de la tribu. Elle est assistée dans sa tâche par le conseil des anciens, dont le porte-parole (le l'uquar) est également le gardien de l'histoire orale de la tribu. Les richesses gagnées au combat ou trouvées par hasard sont réparties équitablement par l'acquar. Les rivalités inter-tribales sont souvent farouches, et il n'est pas rare que les mâles kidnappent les femelles des autres tribus (les nixies sont en effet polygames et ont deux ou trois épouses chacun). Ces êtres vénèrent les esprits de la nature et des eaux.

Écologie : un lac habité par une tribu de nixies est toujours propre et les poissons y vivent nombreux. Souvent, des esclaves humains travaillent à la défense de l'environnement en faisant disparaître déchets et obstructions (barrages, etc.). Parmi les objets produits par les nixies, on recense des bijoux en coquillages, perles et opales, de la soie tissée par les araignées d'eau et des *potions de respiration aquatique*.

Microbien

Les microbiens évitent les créatures trop sérieuses. Par contre, ils s'entendent très bien avec les grigs et ont 20 % de chances d'être rencontrés en leur compagnie. Ce sont les plus petits et les plus vifs de tous les esprits-follets. Ils n'atteignent pas 30 cm de haut et ont quatre ailes de libellule. Leurs traits sont semblables à ceux des elfes, et leur peau est pâle mais relevée de quelques tons verts. Leur vêtements sont tous magiques : bien que gaiement colorés, ils leur permettent tout de même de se fondre dans leur environnement.

Leur ouïe est deux fois supérieure à celle des humains et leur infravision porte à 30 m. Ils ont une voix haut perchée qui fait davantage penser à un bourdonnement d'abeille. Ils parlent leur propre dialecte ainsi, bien souvent, que la langue des esprits-follets, celles des pixies et un commun rudimentaire. Ils sont également capables de communiquer avec les plantes et les animaux.

Combat : les microbiens se battent comme des guerriers de niveau 3. 20 % d'entre eux sont armés d'arbalètes et d'épieux à leur taille. Leurs arbalètes ne portent qu'à 1 m de distance et leur carreaux infligent 1d3 points de dégâts. Leurs épieux sont un peu plus dangereux (1d4). Ceux qui restent sont armés d'épieux (pour 40 % d'entre eux) ou d'épées d'esprits-follets (1d4, pour les 40 % restants). Ces créatures peuvent utiliser les pouvoirs suivants comme un magicien de niveau 5 : *clignotement, convocation d'insectes, invisibilité, langage des plantes* et *passe-plantes*.

Les microbiens ne sont surpris que sur un 1 au d10, tandis qu'eux-mêmes imposent un malus de -6 au jet de surprise de leurs adversaires. Lorsqu'ils entendent un intrus, ils se cachent et tentent de le faire partir à l'aide de lueurs étranges, de voix venues de nulle part et d'insectes particulièrement belliqueux. Ceux qui persistent sont prévenus une dernière fois par quelques carreaux d'arbalète qui les ratent de peu. Quand le combat est inévitable (ou dans le cas où les intrus sont des orques), les microbiens se regroupent et lancent l'assaut. Ceux qui sont armés d'épieux s'envolent et attaquent l'ennemi en piqué (le plus souvent au niveau du postérieur). Ce type d'attaque double les dégâts (2d4).

Habitat/Société : les microbiens vivent dans les plus hautes branches des arbres (le plus souvent des chênes), à raison d'une famille par arbre. Ils se creusent une série de petites pièces dans le tronc, puis les décorent à l'aide de chaises taillées dans des noix, de tapis en aiguilles de pin et de plats en cupules de glands. Les diverses habitations sont reliées entre elles par un réseau de balcons, pontons et autres passerelles de cordes, ce qui donne naissance à un véritable petit village niché dans les frondaisons. Une communauté de ce genre accueille généralement 30-120 adultes (3d4x10) et 4-24 enfants.

Les microbiens n'ont que faire des étrangers ni même des autres esprits-follets (qu'ils trouvent ennuyeux et trop sérieux), mais il arrive qu'ils viennent en aide à un enfant égaré. Ils s'occupent de lui et lui procurent tout ce dont il a besoin avant de le rendre au monde extérieur.

Le concept d'animal de compagnie leur est inconnu, mais ils ont tout de même des "amis" champignons qu'ils font pousser dans leur salle à manger.

Le chef des microbiens est choisi pour sa faculté à chanter et à raconter des histoires.

Écologie : ces petits êtres sont des herbivores qui trouvent écœurant le régime alimentaire de leurs cousins. Ils préfèrent les noix aux fruits et apprécient tout particulièrement le miel (quand ils parviennent à abuser les abeilles pour qu'elles leur en donnent).

Leur taille permet à la plupart des créatures de n'en faire qu'une bouchée, et il leur arrive de se faire dévorer par les animaux maléfiques (comme les worgs).

Pour les microbiens, la magie est intimement liée au processus même de la vie. Ils sont fascinés par les objets magiques. Ils les collectionnent et les exhibent chez eux. Les trésors non-magiques ne font que prendre inutilement de la place et sont jetés ou donnés aux créatures de la forêt qui leur accordent de l'importance.



Grig

Les grigs, ou faux-grillons, sont gais et malicieux. Ils ne craignent pas les grandes gens et s'amusent énormément à leur jouer des tours.

Le grig a la tête, le torse et les bras d'un esprit-follet, mais ses antennes et ses jambes (pattes arrière) sont celles d'un grillon. Il peut effectuer des bonds prodigieux. Sa peau est bleu pâle, sa chevelure verte, ses pattes sont brunes et poilues. Il porte souvent une veste ou une tunique de couleur vive dont les boutons ne sont autres que de minuscules pierres précieuses. Ces petits êtres parlent le microbien, le lutin, le pixie, l'esprit-follet et le commun. Leur ouïe est deux fois supérieure à la normale et leur infravision porte à 60 m. Personne ne sait d'où ils sont issus.

Combat : les grigs sont particulièrement féroces pour des esprits-follets. Tous sont armés d'une épée et de 6 fléchettes (avec ces dernières, ils bénéficient d'un bonus de +2 pour toucher). Toutes ces armes infligent des dégâts normaux entre leurs mains, mais seulement 1 point par coup lorsque quelqu'un d'autre les manie.

Ils peuvent utiliser les sorts suivants comme un magicien de niveau 6 : *changement d'apparence, croc-en-jambe, enchevêtrement, invisibilité, pyrotechnie* et *ventriloquie*. Ils se déplacent sans bruit dans les bois et ne sont surpris que sur un 1 au d10, tandis qu'eux-mêmes imposent un malus de -6 au jet de surprise de leurs adversaires. Plusieurs d'entre eux lancent des fléchettes, d'autres se ruent au combat et le dernier joue de la flûte (ils ne se déplacent jamais sans cet instrument), ce qui lui permet de produire un effet similaire au sort *danse irrésistible d'Otto*. Toutes les créatures distantes de moins de 10 m doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se mettre à danser jusqu'à ce que le grig cesse de jouer. Malheureusement, les grigs peuvent jouer pendant des heures sans s'arrêter.

Habitat/Société : les grigs parcourent la forêt en petites bandes. Ils n'ont aucun lieu de résidence fixe mais dorment souvent dans les branches d'un sylvanien ou à proximité d'une licorne (qui les défend jusqu'à la mort).

Ils sont prudents mais ont tendance à faire confiance aux autres. Ils aiment tout particulièrement jouer des tours aux grandes personnes (par exemple, en leur volant de la nourriture, en faisant s'effondrer leurs tentes ou encore en faisant parler les objets par *ventriloquie*). Une fois cela fait, ils rigolent un bon coup aux dépens de leur victime. Et si cette dernière se comporte particulièrement stupidement, elle a de bonnes chances pour que les faux-grillons s'intéressent à son cas tant qu'elle ne sera pas ressortie de la forêt. À ce moment, l'un des grigs se montre et vient s'excuser au nom de ses camarades, offrant à la victime une petite babiole valant 1d6 x 100 po (dans 25 % des cas) ou un pot de miel de très grande qualité (75 %).

Écologie : les grigs mangent des noix, des baies et du miel.

Estropié

	Commun	Majeur
CLIMAT/TERRAIN :	Tous (terrestre)	Tous (terrestre)
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Meute	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous (nocturne)	Tous (nocturne)
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Variable	Variable
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	I, K, M	I, K, M (Z)
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	3-12	1-4
CLASSE D'ARMURE :	7 (10)	5 (8)
DÉPLACEMENT :	9	9
DÉS DE VIE :	3	5
TAC0 :	17	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 (ou selon l'arme)	1-8 (ou selon l'arme)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération	Régénération
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,20 m à 2,10 m de haut)	M (1,20 m à 2,10 m de haut)
MORAL :	Agité (5-7)	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175	650



Les estropiés (ou *hommes-animaux*) sont les tragiques survivants d'expériences magiques ou scientifiques horriblement ratées. Ils étaient autrefois humains, mais leur corps a été mêlé à celui de divers animaux et leur essence même a été à tout jamais altérée par le terrible choc causé par cette transformation. S'il faut en croire les rumeurs, certains estropiés seraient le résultat de sorts de *métamorphose,* de *résurrection* ou de *réincarnation* ratés.

Même si les estropiés ont plus ou moins l'air humain, ils sont totalement difformes suite aux accidents qui ont fait d'eux ce qu'ils sont désormais, et les caractéristiques de leurs parties non-humaines sont manifestes pour quiconque les aperçoit. Par exemple, un estropié ayant en lui l'essence d'un rat peut avoir des traits de rongeur, de longues moustaches, des doigts crochus et une longue queue qui ne cesse de fouetter l'air.

Les estropiés parlent les langues qui étaient les leurs du temps de leur existence humaine, et 10 % d'entre eux peuvent également communiquer avec leurs parents animaux. Il n'est pas rare qu'ils éprouvent toutefois des difficultés de langage dues à leurs difformités.

Combat : les estropiés vivent comme des reclus. Il est donc rare que l'on ait à les combattre, mais ce sont tout de même de sérieux adversaires. Leur constitution est bien souvent supérieure à celle des humains, et cela est reflété par leur nombre élevé de points de vie (au moins 5 pv par DV ; ainsi, le plus faible estropié a au moins 15 pv). De plus, leurs blessures guérissent automatiquement à une cadence accélérée : ils se régénèrent au rythme de 1 point de vie par round.

Souvent, ils utilisent des armes au combat, et les dégâts qu'ils infligent sont donc modifiés en conséquence. Mais nombre d'entre eux sont dotés de griffes ou d'une force peu commune, ce qui les rend très dangereux même s'ils se battent à mains nues, auquel cas ils causent tout de même 1d6 points de dégâts. Certains d'entre eux peuvent même être assez forts pour bénéficier de bonus aux jets d'attaque et de dégâts.

La plupart des estropiés possèdent également des facultés qui leur viennent de leur part animale (vision nocturne, ouïe particulièrement développée, etc.). En règle générale, on peut considérer que chacun possède une capacité de cette sorte.

Habitat/Société : les estropiés se rassemblent le plus souvent en bandes de dix à soixante individus. Comme ils sont rarement acceptés par les humains, ils recherchent ceux qui leur ressemblent et résident dans des régions peu fréquentées (montagnes, denses forêts, etc.). Il arrive parfois qu'ils s'attaquent à une caravane ou à un village humain, soit pour s'emparer de nourriture, soit pour se défendre ou encore pour se venger d'un crime (réel ou imaginaire) commis à leur encontre. Si cela est possible, ils tentent de retrouver leur créateur et de le tuer pour lui faire payer la transformation qu'il leur a fait subir.

Lorsqu'ils vivent en groupe, c'est toujours en société organisée sur le mode tribal. Il y a alors 10-60 estropiés, dont un estropié majeur par groupe de 10. Ces derniers (qui sont décrits ci-dessous) font office de chef et détiennent souvent un pouvoir absolu sur leurs sujets.

Écologie : les estropiés sont un mélange contre nature d'humains et d'animaux. Leurs habitudes et leur régime alimentaire sont essentiellement déterminés par leur partie animale. Par exemple, un estropié formé à partir d'un lion sera carnivore, tandis qu'un autre qui a été fusionné à un cheval sera végétarien. Il n'existe pas d'exemple connu d'estropié créé à partir d'une créature non-humaine et intelligente.

Ces monstres sont capables de fabriquer les objets dont ils ont besoin pour survivre. Ces outils sont souvent de piètre qualité et il serait surprenant que des étrangers y trouvent quelque intérêt. Il arrive parfois que des estropiés soient capturés par des sages ou des magiciens malfaisants désireux de les étudier.

Estropiés majeurs

De temps en temps, certains hommes-animaux sont plus forts que leurs congénères. Ils sont toujours aussi horribles à voir et n'ont aucun espoir de cohabiter avec les humains, mais ils sont nettement plus intelligents et plus dangereux. De plus, leur âme pervertie les encourage souvent à se livrer à des actes de violence à l'encontre des humains.

Ils se régénèrent 2 fois plus vite que les estropiés normaux (2 points de vie par round) et infligent 1d8 points de dégâts à mains nues. S'ils utilisent une arme, ils bénéficient d'un bonus pouvant aller de +3 à +5 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts. Tout comme leurs sujets, ils disposent également de facultés animales dépendant de leur nature. Mais, chez eux, ces capacités sont plus nombreuses (1-4 par individu) et parfois même plus développées que celles de l'animal à qui ils les doivent (par exemple, un estropié majeur créé à partir d'un scorpion pourrait avoir un dard venimeux et être recouvert d'une carapace de chitine le rendant CA 2).

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts denses
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire ou par paire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	5
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Pièges (voir ci-dessous)
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650

Les ettercaps sont d'affreux bipèdes qui s'entendent merveilleusement avec les araignées géantes en tout genre. Ces créatures à l'intelligence limitée sont extrêmement cruelles, très rusées et douées pour ce qui est d'installer des pièges (mortels) qui ne sont pas sans ressembler à ceux des araignées dont ils s'entourent.

Bien que bossus et toujours penchés vers l'avant, les ettercaps mesurent environ 1,80 m de haut. Leurs jambes sont courtes et décharnées, tandis que leurs bras traînent presque jusqu'à terre. Leurs mains sont dotées d'un pouce et de trois longs doigts s'achevant par des griffes acérées. Leur cuir est brun et leur corps est parsemé de touffes de poils noirs et épais. Leur tête pourrait faire penser à celle d'un équidé si elle ne s'ornait pas de deux yeux reptiliens (le plus souvent rouge sang) et de deux crocs poussant à l'extérieur de la gueule, qui est large et dotée de nombreuses dents extrêmement pointues.

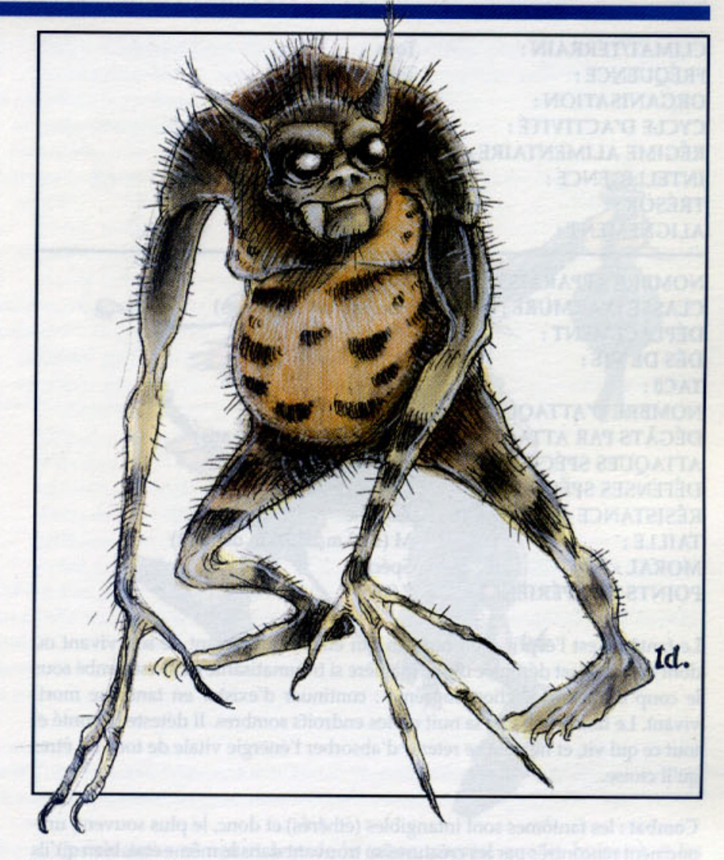
Les ettercaps ne possèdent pas de langage proprement dit. Ils s'expriment par leurs actes (qui sont toujours violents) et par un mélange de pépiements et de cris aigus.

Combat : lorsqu'il lui faut se battre, l'ettercap utilise ses deux pattes griffues (qui délivrent chacune 1d3 points de dégâts) ainsi que sa gueule (1d8). Si la morsure porte, deux glandes situées au-dessus des crocs injectent un puissant venin dans le sang de la victime.

Le poison sécrété par l'ettercap ressemble beaucoup à celui que l'on trouve chez les araignées géantes. Toute créature mordue doit aussitôt réussir un jet de sauvegarde contre le poison. En cas d'échec, le venin finit par paralyser son muscle cardiaque et elle décède en 1-4 tours.

Mais de nombreux aventuriers ne parviennent jamais à affronter un ettercap au corps à corps à cause des pièges derrière lesquels ces monstres s'abritent. Les ettercaps préfèrent en effet faire tomber leurs proies dans leurs pièges plutôt que de les affronter face à face.

Tout comme les araignées, les ettercaps possèdent des glandes tisseuses au niveau de l'abdomen. Elles leur permettent de générer des fils très fins mais extrêmement résistants, dont ils se servent de multiples façons (pour faire trébucher leurs adversaires ou encore pour tisser un filet ou un garrot). Les pièges sont souvent conçus pour immobiliser la victime. Dans ce cas, l'ettercap n'hésite jamais par commencer à agresser sa proie sans défense dans l'espoir de parvenir à l'empoisonner avant qu'elle ne parvienne à s'échapper. Chacun de ces monstres a ses pièges de prédilection, aussi ne peut-on s'attendre à connaître toutes leurs ruses après avoir uniquement affronté l'un d'entre eux.



Habitat/Société : les ettercaps préfèrent vivre au cœur des forêts, mais à proximité de sentiers utilisés par le gibier et les voyageurs. Leur nid est constitué d'une armature de filaments sur laquelle ont été jetées feuilles et mousse. Ce repaire est souvent situé au niveau du sol, mais il est également possible de le trouver dans un arbre de belle taille. Il n'y a pas le moindre trésor à y glaner, mais on peut parfois trouver non loin un ou plusieurs objets lâchés par des aventuriers victimes des pièges du monstre.

Bien que ces créatures soient le plus souvent solitaires, il arrive parfois que l'on en rencontre un couple. Dans ce cas, il s'agit toujours d'un mâle et d'une femelle, bien qu'il soit impossible de les différencier l'un de l'autre. Les petits sont abandonnés à la naissance, aussi n'en rencontre-t-on jamais en compagnie des adultes.

Écologie : l'ettercap est un carnivore capable de manger n'importe quelle viande. Dès qu'il capture sa proie, il l'empoisonne pour qu'elle ne lui échappe pas. Une fois qu'elle est morte, il la dévore immédiatement et ne cesse de manger que lorsqu'il est rassasié. Il peut généralement avaler un daim complet ou un humanoïde de belle taille en un seul repas. Tout ce qui reste après le passage de l'ettercap est laissé aux charognards.

Bien souvent (dans 40 % des cas), 2-8 araignées (géantes, etc.) coopèrent avec l'ettercap. Celui-ci utilise les toiles de ses alliées dans la confection de ses pièges. Une créature tuée par un ettercap après avoir été attrapée par la toile d'une araignée géante est partagée entre les deux monstres plutôt que d'être intégralement dévorée par l'ettercap.

Le venin de ces créatures est très prisé car il est aussi puissant que difficile à se procurer. Les glandes d'un ettercap ne recèlent jamais plus d'une trentaine de millilitres de poison, mais cette quantité peut déjà se vendre jusqu'à 1.000 pièces d'or.

Fantôme

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	E, S
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0 ou 8 (voir ci-dessous)
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	10
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Vieillissement (10-40 ans)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m à 1,80 m de haut)
MORAL :	Spécial
POINTS D'EXPÉRIENCE :	7.000



Le fantôme est l'esprit d'un humain qui était si malfaisant de son vivant ou dont la mort s'est déroulée d'une manière si traumatisante qu'il est tombé sous le coup de la malédiction suprême : continuer d'exister en tant que mort-vivant. Le fantôme hante la nuit ou les endroits sombres. Il déteste la bonté et tout ce qui vit, et ne peut se retenir d'absorber l'énergie vitale de tous les êtres qu'il croise.

Combat : les fantômes sont intangibles (éthérés) et donc, le plus souvent, uniquement rencontrés par les créatures se trouvant dans le même état, bien qu'ils puissent également être vus par les habitants du Plan Primaire. La puissance surnaturelle d'un fantôme est telle que tout humanoïde qui l'aperçoit vieillit de 10 ans et s'enfuit pendant 2-12 rounds à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Les prêtres sont immunisés contre cet effet à partir du niveau 6 et tous les humanoïdes de niveau 8 ou plus ajoutent +2 à leur jet de sauvegarde.

Toute créature se trouvant à moins de 60 m d'un fantôme peut se faire attaquer par le pouvoir de *réceptacle magique* du mort-vivant. Si la victime choisie par le fantôme résiste, ce dernier se matérialise partiellement pour attaquer au contact (auquel cas il a une CA 0). Sous cette forme, il ne peut être blessé que par les armes magiques ou en argent, ces dernières ne lui infligeant que des demi-dégâts. S'il touche son adversaire, il le fait instantanément vieillir de 10-40 ans (1d4x10). Il ne peut être attaqué par magie que par les créatures se trouvant dans le Plan Éthéré. Tout humain ou demi-humain tué par un fantôme est vidé de toute son énergie vitale et ne peut d'aucune façon être ramené d'entre les morts.

Si le fantôme ne se matérialise pas, il n'est possible de le combattre qu'en allant l'affronter dans le Plan Éthéré (auquel cas il est CA 8).

Les fantômes peuvent être repoussés par un prêtre de niveau 7 ou plus. Sous leur forme semi-matérielle, ils sont également affectés par l'eau bénite.

Habitat/Société : dans la plupart des cas, un fantôme est confiné dans une zone réduite qu'il est condamné à hanter. Ceux qui ont entendu parler d'un lieu hanté peuvent ainsi l'éviter s'ils préfèrent ne pas prendre de risques.

Le fantôme est souvent devenu mort-vivant dans un but bien précis, comme pour se "venger" de quelque chose qui lui est arrivé de son vivant. Une femme s'étant suicidée après avoir été abandonnée par son amoureux pourrait ainsi revenir hanter le lieu où les deux amants se rencontraient. De la même manière, un marchand ruiné pourrait réapparaître nuit après nuit devant la devanture de sa boutique ou, pourquoi pas, devant celle de son concurrent.

Il est également possible de devenir fantôme lorsque l'on n'est pas enterré comme il le faut. Le fantôme peut ainsi hanter les environs mêmes de sa dépouille, dans l'attente qu'un passant lui promette de l'ensevelir comme il se doit. Mais le ressentiment qui l'anime est tel qu'il n'a bientôt plus pour seul but que de tuer et de faire souffrir les vivants.

Il arrive parfois, mais très rarement, que plusieurs fantômes hantent le même lieu. L'exemple le plus célèbre de ce genre de situation est le vaisseau hanté, un navire perdu en mer et qui n'est plus désormais qu'une forme spectrale à l'équipage uniquement constitué de fantômes. Ces bateaux sont le plus souvent rencontrés en présence de feux de Saint Elme, décharges électriques faisant apparaître des lueurs étranges dans le gréement.

Bien souvent, le fantôme peut être vaincu par des créatures qui n'auraient aucune chance de prendre le dessus sur lui au combat, si elles parviennent à corriger "l'erreur" qui a fait de lui un mort-vivant. Par exemple, une jeune femme trahie et assassinée par un homme qui lui avait dit l'aimer pourrait être libérée de la malédiction qui pèse sur elle si le criminel était humilié et ruiné. Mais, dans la plupart des cas, la vengeance du fantôme s'achève par la mort de celui qui a provoqué son retour.

Écologie : personne ne comprend vraiment pourquoi la terrible crainte qu'inspirent les fantômes fait que quiconque en voit un vieillit de 10 ans. La plupart des gens prétendent que cela s'explique par le fait que le fantôme est "mort", mais si l'explication était là, squelettes et zombies produiraient certainement le même effet, ce qui n'est pas le cas.

Le folklore vient souvent rajouter à la confusion en décrivant le fantôme en détail : dans le cas du cavalier sans tête, beaucoup pensaient qu'il était terrifiant parce qu'il n'avait pas de tête. Selon cette croyance, on ne peut affronter un fantôme que si l'on en a le courage, mais il s'agit là d'une légende qui a mené de nombreuses personnes à leur mort. En fait, la terreur que suscite le fantôme est uniquement due à sa puissance surnaturelle. Elle n'a rien à voir avec la bravoure de celui qui se retrouve face à lui.

CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré/Clairières, régions verdoyantes
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	F
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1-20
CLASSE D'ARMURE :	8
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	2-5 pv
TAC0 :	20
NOMBRE D'ATTAQUES :	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	80 %
TAILLE :	Mi (60 cm de haut)
MORAL :	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270



Les farfadets sont de petits êtres que l'on trouve dans les régions verdoyantes et qui aiment tout particulièrement faire la fête et utiliser leurs pouvoirs magiques pour jouer des tours sans conséquence aux autres créatures.

Le bruit court qu'ils seraient le fruit d'un croisement entre petites-gens et pixies. Ils font une soixantaine de centimètres de haut, ont les oreilles et le nez pointus. Environ 30 % des mâles portent la barbe. Ils s'habillent généralement de la manière suivante : chaussures à bout pointu, pantalon vert ou brun, veste verte ou grise et casquette à bord large ou relevé. La plupart fument la pipe. Ils préfèrent généralement les modèles à long tuyau.

Combat : ces petits êtres aiment s'amuser et sont par nature tout sauf belliqueux. Ils peuvent devenir invisibles à volonté, changer la forme des objets non-vivants, créer des illusions (avec effets sonores et olfactifs) et utiliser leur pouvoir de *ventriloquie* aussi souvent qu'ils le souhaitent. Leur ouïe exceptionnelle les rend impossibles à surprendre. Toujours prêts à faire des farces, ils s'amusent souvent (dans 75 % des cas) à se saisir d'objets de valeur en possession d'aventuriers, puis à détaler en se rendant invisibles. Toute tentative de ce genre a 75 % de chances de réussir. Lorsqu'ils sont suivis de près, les farfadets ont 25 % de chances par tour de lâcher leur butin. Ils ne mènent jamais leurs poursuivants jusqu'à leur repaire.

Si on parvient à l'attraper ou si on le trouve dans son antre (10 % de chances), le farfadet tente de fourvoyer l'individu qui s'est saisi de lui en lui "offrant" son trésor. Il s'agit bien sûr d'une ruse, alimentée par force illusions, et il faut être extrêmement prudent pour véritablement obtenir le trésor de l'une de ces créatures.

Habitat/Société : les farfadets vivent par familles pouvant réunir jusqu'à 20 individus et auxquelles ils confèrent le titre de clan. Tous ont un prénom et un nom de famille, mais il n'est pas évident que ce dernier permette de déterminer avec précision à quel clan l'on a affaire. Un antre de farfadets est bien souvent une grotte chaude et sèche contenant un âtre et de nombreux meubles et tapis. Bizarrement, les nouvelles vont vite entre les clans qui portent le même nom de famille, et il est ainsi possible que des farfadets que les aventuriers viennent tout juste de rencontrer connaissent déjà leurs noms pour les avoir obtenus d'autres farfadets que les PJ avaient croisés quelques jours plus tôt.

Selon la rumeur, il existerait un roi des farfadets. Pourtant, leur société semble ne reposer sur aucune structure hiérarchique. Il n'y a ni communauté ni village.

Il est rare de voir un farfadet en bas âge, bien qu'ils existent. Dès la naissance, ils possèdent tous les pouvoirs des adultes. Dans un repaire, il y a un enfant pour dix parents.

Ces créatures se nourrissent de la même manière que les humains et les demi-humains. Elles apprécient tout particulièrement le vin, et c'est là une faiblesse qu'il est possible d'utiliser pour prendre le dessus sur elles.

Un trésor de farfadet contient toujours de l'or. Si jamais quelqu'un arrive à s'emparer de ses richesses, le petit être est prêt à marchander pour les récupérer. En désespoir de cause, il peut même accorder trois souhaits (extrêmement mineurs) au voleur, mais seulement après que son trésor lui a été rendu. Si l'autre accepte, le farfadet lui accorde en effet les trois souhaits en question, puis annonce qu'ils étaient tellement bien formulés qu'il est même prêt à en accorder un quatrième. Si le "voleur" saute sur l'occasion, le farfadet ricane dans son coin et le quatrième souhait fait effet : il annule aussitôt les trois précédents et téléporte tous les intrus (sans jet de sauvegarde) à 3d20 km de distance. Plus aucun membre du groupe en question ne sera par la suite capable de retrouver ce farfadet-là.

Ces créatures se méfient naturellement des humains et des nains, qu'elles considèrent comme cupides. Par contre, elles s'entendent bien avec les elfes, les gnomes et les petits-hommes.

Un farfadet est incapable de laisser une créature sans défense se faire massacrer. En général, s'il sent qu'un visiteur ne lui veut pas de mal, il se montre très courtois, mais jamais au point de l'emmener à son repaire. S'il tombe sur un blessé, il peut par contre le ramener chez lui, mais seulement après s'être assuré qu'il n'était pas suivi et que le blessé sera incapable de savoir où il a été conduit.

Écologie : les farfadets sont des êtres vivant en permanence en limite de notre monde, et c'est pourquoi il n'existe pas de meilleur moment que l'aube ou le crépuscule (qui sont entre le jour et la nuit) pour les apercevoir. De même, on les trouve le plus souvent sur la côte (où eau et terre ferme se rejoignent) et en période d'équinoxe ou de solstice (points de bascule entre une saison et une autre). C'est en ces lieux et à ces instants bien précis que l'on a le plus de chances de les voir s'amuser et festoyer.

Félin, grand

	Guépard	Jaguar	Léopard	Lion	Lion des montagnes	Lion tacheté	Lynx géant	Tigre sauvage	Smilodon
CLIMAT/TERRAIN :	Plaines et prairies chaudes	Jungle tropicale	Jungle ou forêt tropicale	Plaines et prairies chaudes	Tous (chaud ou tempéré)	Plaines chaudes ou désert	Forêt subarctique	Forêt (de subarctique à tropicale)	Subarctique à tropical
FRÉQUENCE :	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Rare	Rare	Peu commun	Rare
ORGANISATION :	Groupe familial	Solitaire	Solitaire	Troupe	Solitaire	Troupe	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Tous	Tous	Diurne	Aube ou crépuscule	Diurne	Nocturne	Nocturne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Haute (11-12)	Partielle (2-4)	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1-2	1-2	2-12	1-2	2-8	1-4	1-4	1-2
CLASSE D'ARMURE :	5	6	6	5/6	6	5/6	6	6	6
DÉPLACEMENT :	15, sprint 45	15	15	12	12	12	12	12	12
DÉS DE VIE :	3	4+1	3+2	5+2	3+1	6+1	2+2	5+5	7+2
TAC0 :	17	17	17	15	17	15	19	15	11 (13)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	3	3	3	3	3	3	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2/1-2/1-8	1-3/1-3/1-8	1-3/1-3/1-6	1-4/1-4/1-10	1-3/1-3/1-6	1-4/1-4/1-12	1-2/1-2/1-2	2-5/2-5/1-10	2-5/2-5/2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Pattes arrière (1-2 chacune)	Pattes arrière (2-5 chacune)	Pattes arrière (1-4 chacune)	Pattes arrière (2-7 chacune)	Pattes arrière (1-4 chacune)	Pattes arrière (2-8 chacune)	Pattes arrière (1-3 chacune)	Pattes arrière (2-8 chacune)	Pattes arrière (2-8 chacune)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement surpris sur un 1	Uniquement surpris sur un 1	Uniquement surpris sur un 1	Uniquement surpris sur un 1	Uniquement surpris sur un 1	Uniquement surpris sur un 1	Voir ci dessous	Uniquement surpris sur un 1	Uniquement surpris sur un 1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,20 m à 1,35 m de long)	G (1,50 m à 1,65 m de long)	M (1,20 m à 1,35 m de long)	G (1,35 m à 1,95 m de long)	M (1,20 m à 1,50 m de long)	G (1,35 m à 1,95 m de long)	M (1,35 m de long)	G (1,80 m à 2,70 m de long)	G (2,40 m à 3,60 m de long)
MORAL :	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175	420	270	650	270	975	175	650	1.400

Les grands félins sont parmi les prédateurs les plus efficaces qui soient.

Guépard

Le guépard est un félin assez léger de taille moyenne. Sa fourrure couleur sable est tachetée de noir. C'est un cas unique chez les félins, car ses griffes ne sont pas rétractables.

Ce chasseur-né dispose d'un camouflage naturel qui impose un malus de -3 au jet de surprise de ses proies. Il est célèbre pour ses pointes de vitesse et peut maintenir une VD de 45 pendant 3 rounds. Ensuite, il doit se reposer pendant au moins 3 tours avant de pouvoir sprinter de nouveau. Les guépards peuvent faire des bonds de 6 m à l'horizontale ou de 3 m à la verticale. Si leurs deux pattes avant atteignent leur proie, ils peuvent également l'attaquer à l'aide de leurs pattes arrière, qui délivrent chacune 1d2 points de dégâts. Lorsqu'ils défendent leurs petits, ils combattent jusqu'à la mort et bénéficient d'un bonus de +2 pour toucher et aux dégâts.

Les guépards vivent dans les plaines et prairies des pays chauds, territoire qu'ils partagent souvent avec les lions. Ils attaquent rarement l'homme, leur proie favorite étant l'antilope des plaines. Ils ont un comportement très territorial, mais ils peuvent tout aussi bien vivre seuls que par paires ou en groupes. La femelle élève seule ses petits, qui sont au nombre de 2-4 par portée. Ces derniers, qui restent normalement auprès de leur mère pendant les deux premières années de leur vie, peuvent être dressés et domestiqués.

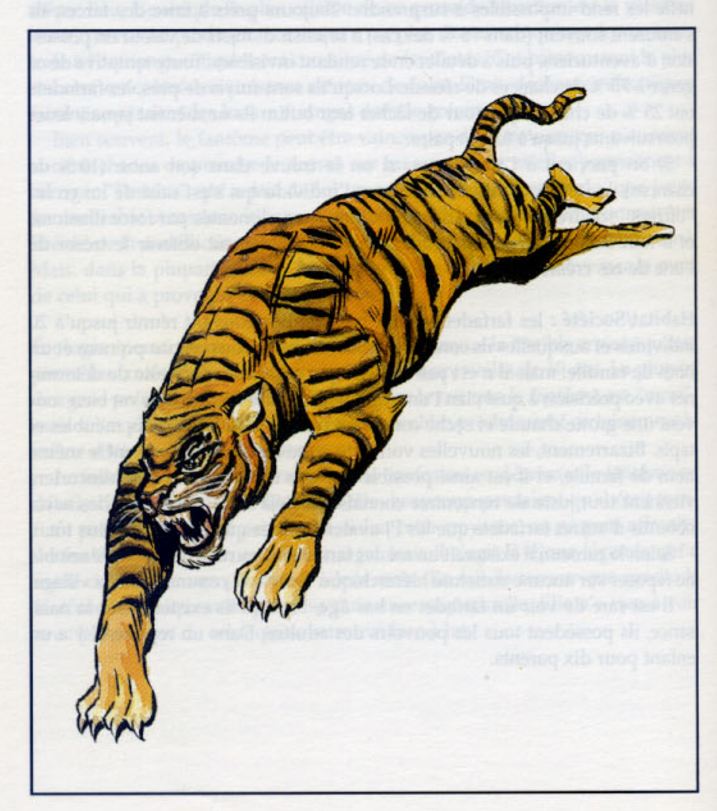
L'existence du guépard dépend pour beaucoup de celle de ses proies. Lorsque les antilopes et les autres animaux qu'il traque se font moins nombreux, lui aussi dépérit.

Jaguar

Le jaguar est un puissant félin au large coffre et aux pattes musclées. Sa couleur peut aller du jaune pâle au marron-rouge, et il est parsemé de taches noires.

Un jaguar attaque tout ce qu'il perçoit comme étant une menace. Il s'approche de ses proies avec une grande furtivité et se laisse bien souvent tomber sur elles depuis une position surélevée. Il peut faire des bonds d'une dizaine de mètres pour se lancer à l'assaut. Si ses deux pattes avant touchent, ses pattes arrière lacèrent, elles aussi, sa cible (1d4+1 points de dégâts chacune).

Le jaguar vit dans la jungle et passe beaucoup de temps dans les arbres. C'est un nageur, grimpeur et chasseur d'exception. L'instinct de territoire est extrêmement développé chez lui, et il vit en solitaire, sauf à la saison des



amours. Si l'on découvre deux jaguars dans leur repaire, il y a 75 % de chances que ces derniers soient accompagnés de 1-3 petits incapables de combattre.

Leur force et leur férocité font que les jaguars sont parmi les prédateurs les plus redoutés de la jungle.

Léopard

Le léopard est un félin gracieux au corps allongé et aux pattes relativement petites. Sa couleur varie entre le chamois et le fauve et ses taches noires sont de forme ronde.

Les léopards aiment tout particulièrement bondir sur leur proie, ce qui impose un malus de -3 au jet de surprise de cette dernière. Ils peuvent ainsi effectuer des sauts de 6 m à la verticale et de plus de 7,50 m à l'horizontale. S'ils touchent leur adversaire avec leurs deux pattes avant, ils le griffent également avec leurs pattes arrière (1d4 points de dégâts chacune).

Les léopards sont des félins solitaires qui vivent dans les montagnes, forêts, plaines et déserts chauds. Ils chassent de jour comme de nuit et s'attaquent aux animaux dont la taille ne dépasse pas celle d'une grosse antilope. Ils savent nager et escalader, et il n'est pas rare qu'ils grimpent aux arbres pour aller se dorer au soleil. Ils aiment également emporter leur proie abattue dans les frondaisons pour la manger en paix. La femelle porte de 1-3 petits et s'occupe d'eux pendant 2 ans. Il y a 25 % de chances qu'il y ait des petits dans un repaire. Ils sont incapables de se défendre.

Ce prédateur d'exception est souvent menacé par les incursions humaines. Dans les régions où on le chasse activement, il ne sort que la nuit.

Lion

Le lion, qui est l'un des plus grands félins qui soient, possède une fourrure allant du jaune au marron doré. Les mâles sont aisément reconnaissables grâce à leur imposante crinière.

Les lions comme les lionnes sont de formidables combattants. Ils chassent en troupe, en laissant aux femelles le soin de faire tout le travail. Leurs sens sont si aiguisés qu'ils ne peuvent être surpris que sur un 1. Ils peuvent effectuer des bonds de 10 m. Les mâles ont une CA 5 à l'avant du corps et à 6 à l'arrière. Quant aux lionnes, elles sont uniformément CA 6. Lorsqu'un lion atteint sa proie à l'aide de ses deux pattes avant, il peut la lacérer de ses pattes arrière (1d6+1 points de dégâts chacune).

Ces fauves préfèrent les climats chauds et se plaisent tout particulièrement dans le désert, mais aussi dans la jungle, la plaine et les marécages. Ils vivent et chassent en troupe et ont un instinct de territoire extrêmement développé. Une troupe est généralement constituée de 1-3 mâles et 1-10 femelles. Ces félins tuent fréquemment des animaux de la taille des zèbres ou des girafes. Les lionnes chassent à plusieurs, certaines étant chargées de rabattre la proie sur les autres. Il arrive qu'elles s'en prennent au bétail mais elles n'attaquent presque jamais l'homme. Leur repaire contient 1-10 petits, qui ont atteint 30-60 % de la taille adulte mais sont incapables de se battre. Les lions sont de piètres grimpeurs ; ils n'aiment pas non plus nager.

Ces félins ne vivent bien que lorsque le gibier est abondant. Leur taille et leur force en font l'une des cibles favorites des chasseurs humains.

Lion des montagnes

Ce félin de couleur brune qui est plus maigre que son cousin n'est pas un véritable lion. Si l'on excepte la différence de taille, il est difficile de différencier les mâles des femelles.

Le lion des montagnes est plus prudent et moins agressif que celui décrit précédemment. Il peut faire des bonds de 6 m à l'horizontale et de 5 m à la verticale, que ce soit pour attaquer ou pour s'enfuir. S'il touche son adversaire avec ses deux pattes avant, ses pattes arrière entrent en action (1d4 points de dégâts chacune). Il n'attaque jamais l'homme à moins d'être menacé.

Ces animaux vivent dans les montagnes, forêts, plaines et marécages des régions chaudes ou tempérées. Ce sont des solitaires, mâle et femelle ayant chacun leur propre territoire. Le daim est leur proie préférée. La femelle élève seule ses 2-4 petits, qui restent à ses côtés pendant 1-2 ans.

Le lion des montagnes est extrêmement discret et capable de s'adapter. Il est particulièrement doué pour survivre en bordure de la civilisation humaine.

Lion tacheté

Le lion tacheté est plus large que son cousin et, comme son nom l'indique, couvert de taches. Il vit principalement dans les plaines du pléistocène, et on ne le trouve à aucune autre époque.

Lynx géant

Le lynx géant est reconnaissable à ses joues et ses oreilles couvertes de poils, à sa queue courte et à sa fourrure mouchetée. Son corps est compact et musclé, ses pattes sont épaisses et étonnamment larges.

Le lynx géant est le plus intelligent des félins et il fait usage de toute sa ruse au combat. Lorsqu'il se cache, il est à 90 % indétectable. Il peut effectuer des bonds de 5 m et imposer un malus de -6 au jet de surprise de sa proie. Il a 75 % de chances de détecter un piège. Si ses deux pattes avant touchent leur cible, il peut attaquer à l'aide de ses pattes arrière (1d3 points de dégâts chacune). Il ne s'en prend quasiment jamais à l'homme.

Le lynx préfère les pays froids, et plus particulièrement les forêts de conifères et les forêts de brousse. Il est capable de communiquer avec les siens à l'aide d'un langage qui lui est propre, ce qui augmente de beaucoup ses chances de survie. Il chasse de nuit et traque tout particulièrement rongeurs, jeunes daims, grouses et autres proies de petite taille. Les petits restent auprès de leur mère pendant 6 mois.

Le lynx géant possède tous les avantages des autres félins et dispose en plus d'une grande intelligence qui le rend extrêmement adaptable.

Tigre

Le tigre est le plus gros et le plus craint des félins. Il a une robe orange, zébrée de noir.

Ce redoutable adversaire ne peut être surpris que sur un 1. C'est un traqueur-né et il chasse souvent par paire ou en groupe. Il peut faire des bonds de 3 m à la verticale et effectuer des pointes de vitesse sur 10 à 15 m pour se jeter sur sa proie. S'il parvient à l'atteindre avec ses pattes avant, il l'attaque également avec ses pattes arrière (2d4 points de dégâts chacune).

Ce félin peut vivre sous les tropiques comme dans un climat subarctique, mais il préfère les bois ou du moins les terrains couverts. C'est un animal nocturne et solitaire. Habile grimpeur et nageur, il peut courir à grande vitesse pendant de longues périodes. Il affronte rarement ses congénères mais défend farouchement son territoire. C'est également le plus imprévisible et le plus dangereux de tous les grands félins, car lui n'hésite pas à attaquer l'homme. Il apprécie tout particulièrement les daims, les têtes de bétail et les cochons sauvages. La femelle élève seule ses 1-3 petits, qui restent avec elles plusieurs années durant. Si deux tigres sont découverts dans leur repaire, il y a 25 % de chances qu'il y ait des petits avec eux.

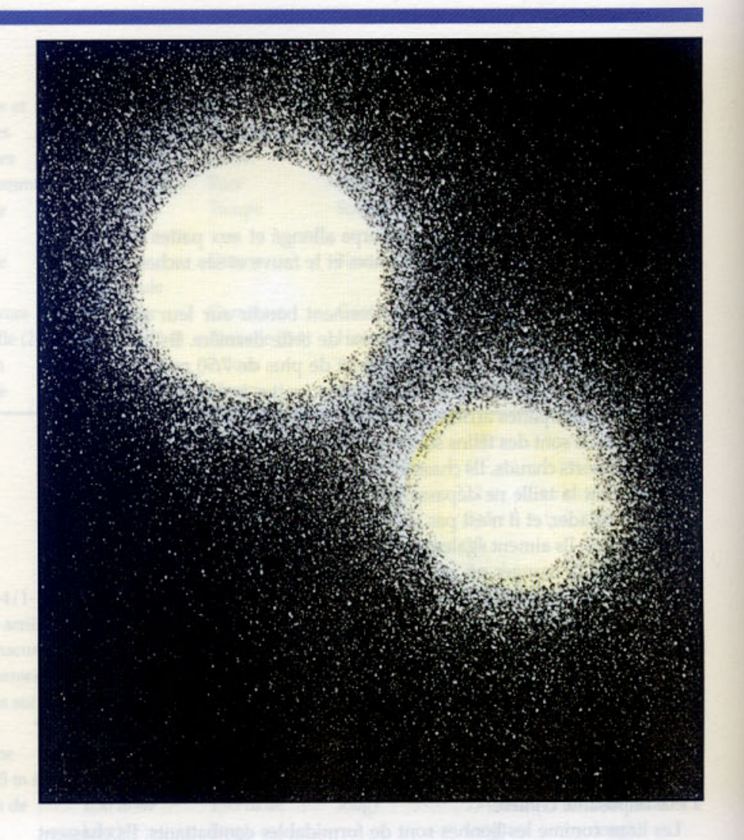
L'homme craint tellement le tigre qu'il le traque activement, et l'animal est actuellement menacé par la déforestation. Mais dans les contrées sauvages, il reste aujourd'hui encore au sommet de la pyramide naturelle.

Smilodon

Bien qu'il ne fasse pas à proprement partie de la famille des félins, le célèbre tigre à dents de sabre a de nombreux points communs avec eux. Il est connu de tous grâce à ses défenses longues d'une quinzaine de centimètres et capables de délivrer de terribles blessures. La puissance de ses mâchoires lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque. Il est semblable aux autres tigres mais n'existe que durant l'époque du pléistocène.

Feu follet

CLIMAT/TERRAIN :	Marécage
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Voir ci-dessous
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Z
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1 ou 1-3
CLASSE D'ARMURE :	-8
DÉPLACEMENT :	Vl 18 (A)
DÉS DE VIE :	9
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (60 cm à 1,20 m de diamètre)
MORAL :	Fanatique (17)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000



Les feux follets sont des créatures maléfiques qui vivent dans les landes et les endroits marécageux. Ils subsistent en entraînant les créatures de passage à leur perte et en se nourrissant de l'énergie que libèrent leurs spasmes d'agonie.

Ils ont souvent l'aspect de sphères lumineuses plutôt ternes, mais il leur est possible d'altérer la forme, la couleur et l'intensité de la lueur qu'ils diffusent, tant et si bien qu'ils peuvent avoir l'air de l'illumination prodiguée par une lanterne, d'un sort de *lumière*, et ainsi de suite.

Quand ils n'ont aucun désir d'attaquer, ils peuvent même s'éteindre totalement, ce qui les rend invisibles pour une durée maximale de 2-8 rounds.

Leur langage est extrêmement inhabituel et à cent pour cent visuel. Toutes les communications s'effectuent par le biais de changements de couleur et de luminosité (qui sont souvent bien trop subtils pour qu'une autre créature les perçoive). Comme cette forme de langage est très difficile à reproduire, il est presque impossible de communiquer avec eux. Quelques-uns sont toutefois parvenus à maîtriser un idiome vocal très limité. Ils produisent des sons en émettant des vibrations, ce qui leur donne un ton de voix pour le moins fantomatique.

Combat : les feux follets préfèrent éviter les affrontements directs et mener les autres créatures à leur perte dans les marais. Mais lorsqu'on ne leur laisse pas le choix, ils savent se montrer très dangereux et méritent qu'on les prenne très au sérieux. En cas de combat, ils prennent un éclat bleu, violet ou vert pâle.

Ils se déplacent avec une aisance inouïe dans les airs et peuvent flotter sur place sans effort apparent, ce qui leur donne souvent l'aspect d'une lanterne ou d'un phare et leur permet d'attirer les créatures égarées dans leur direction. Lorsqu'ils se décident à bouger, ils peuvent le faire très rapidement ou, au contraire, se laisser paresseusement dériver.

L'arme principale de ce monstre est la faculté qu'il a de générer des décharges électriques. Il se rapproche de son adversaire et tente de l'effleurer, libérant du même coup l'énergie qu'il a stockée. Cette attaque lui permet de délivrer 2d8 points de dégâts par coup.

Toutes les armes l'affectent normalement, à condition de parvenir à le toucher. Par contre, les sorts sont quasiment sans effet contre lui, les seuls à pouvoir l'affecter étant *protection contre le mal*, *projectile magique* et *labyrinthe*. Un feu follet se retrouvant à 5 points de vie (ou moins) tente toujours de s'enfuir. S'il n'y parvient pas, il se rend et tente de négocier sa libération en offrant tout son trésor à ses vainqueurs (il est toutefois bon de noter que sa nature chaotique ne l'incite pas vraiment au respect de la parole donnée).

Habitat/Société : les feux follets sont le plus souvent seuls mais, dans 10 % des cas, un groupe pouvant rassembler jusqu'à 3 d'entre eux se forme à proximité d'un terrain de chasse particulièrement fertile. Dans ce cas, ils œuvrent de concert pour attirer leurs victimes dans les pièges qu'ils ont mis au point.

Écologie : bien qu'il soit difficile d'en être absolument certain, tout porte à croire que les feux follets se nourrissent de la violente activité électrique libérée par le cerveau des créatures qui prennent conscience que leur mort est inéluctable. Pour prolonger l'agonie de leurs victimes (et donc rallonger d'autant leur repas), les feux follets les entraînent souvent dans les sables mouvants, ce qui leur promet une mort aussi lente qu'atroce.

Il paraît évident que l'environnement si particulier des marécages est important pour ce monstre, mais personne ne sait quel est exactement le lien qui l'unit à ces endroits lugubres. Sans doute l'atmosphère sinistre des marais augmente-t-elle encore la crainte que ressent la victime, et donc l'énergie qu'elle libère au moment de sa mort.

Flagelleur mental (illithid)

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Communauté
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore (cerveaux)
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	S, Tx8
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	8+4
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	4
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2 (voir ci-dessous)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Décharge mentale, voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Pouvoirs magiques
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	90 %
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	9.000 (7.000 pour les psionistes)

Les illithids, ou flagelleurs mentaux, sont des créatures malfaisantes que craignent tous les habitants des Tréfonds Obscurs. Leurs pouvoirs sont immenses et ils se nourrissent du cerveau de toutes les créatures qu'ils croisent. Leurs pouvoirs magiques leur permettent de détruire tous leurs adversaires ou de les réduire en esclavage. Parmi leurs pires ennemis, on dénombre les drows et les kuo-toas.

Les flagelleurs mentaux font environ 1,80 m de haut. Ils ont une hideuse peau mauve, luisante de bave. Leur tête ressemble à une pieuvre : elle est dotée de deux yeux blancs sans pupille, d'une bouche ronde, munie de nombreuses dents (qui fait penser à la bouche d'une lamproie) et, surtout, de quatre tentacules frétillants qui entourent cette dernière. Ce monstre a trois doigts rouges et un pouce par main.

Les illithids sont dotés d'infravision et de télépathie, ce qui leur permet de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Ils ne possèdent aucun langage parlé, encore qu'ils accompagnent fréquemment leurs pensées de sifflements et de gestes des tentacules. Ils revêtent souvent une robe ample au col dur et relevé, qu'ils ornent de symboles de mort et de désespoir.

Combat : l'illithid préfère attaquer ses adversaires à l'aide de sa *décharge mentale*, un cône long de 20 m et large de 6 m à son extrémité contre 1,50 m à sa base. Toutes les créatures se trouvant prises dans l'aire d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes sous peine de se retrouver étourdies et incapables d'agir pendant 3-12 rounds. L'illithid cherche alors à s'emparer d'une ou deux victimes étourdies (ce qui nécessite un jet pour toucher si d'autres tentent de l'en empêcher) et à s'enfuir avec elles.

Il réduit certains de ses adversaires en esclavage et dévore le cerveau des autres. Pour ce faire, ses tentacules se frayent un chemin dans la boîte crânienne de la victime et extraient son cerveau, ce qui tue la malheureuse en 1 round. Il peut également utiliser ses tentacules au combat, mais il ne le fait que lorsqu'il est surpris ou lorsqu'il s'attaque à une créature seule et désarmée. Chaque tentacule qui touche délivre 2 points de dégâts et se fixe au crâne de la victime. Il n'inflige ensuite pas de dégâts supplémentaires et il est possible de se dégager en réussissant un jet de barreaux et herses. Quand les quatre tentacules sont fixés, le flagelleur mental trouve le cerveau de sa proie en 1 round et la tue aussitôt. Si le MD préfère, il peut tout simplement lancer 1d4 pour déterminer combien de rounds une victime consciente parvient à résister.

L'illithid peut également utiliser les pouvoirs magiques qui suivent, à volonté, comme un magicien de niveau 7 : *changement de plan, charme-monstres, charme-personnes, ESP, lévitation, projection astrale* et *suggestion*. Sa puissance mentale est telle que les jets de sauvegarde contre ces sorts s'effectuent avec un malus de -4.

Lorsque les choses vont mal, le flagelleur mental cherche à s'enfuir sans plus attendre, même s'il lui faut pour cela abandonner son trésor ou ses compagnons.

Habitat/Société : les flagelleurs mentaux haïssent le soleil et l'évitent tant qu'ils le peuvent. Ils vivent dans des cités souterraines regroupant entre 200 et 2.000 des leurs et contenant au moins deux fois plus d'esclaves. Tous ces derniers se trouvent sous l'influence d'un sort de *charme-personnes* ou de *charme-monstres* et obéissent à leurs maîtres sans la moindre hésitation.

Le centre de la communauté est ce que l'on nomme le géancéphale, un bassin de fluide dans lequel on dépose le cerveau de tous les illithids morts. Compte tenu des pouvoirs psychiques des flagelleurs mentaux, le géancéphale est toujours conscient, et c'est lui qui dirige la communauté par télépathie. La portée maximale à laquelle il peut communiquer varie entre 3 et 8 km en fonction de sa taille et de son âge. Il est incapable de se battre mais alerte télépathiquement les illithids à l'approche du



moindre danger, ce qui fait qu'un flagelleur mental situé dans le rayon d'émission du géancéphale ne peut être surpris que par une créature non-intelligente. C'est également la portée d'émission du géancéphale qui détermine les limites du territoire de la communauté, encore que des groupes de maraudeurs soient envoyés bien au-delà.

Les illithids ne possèdent pas la moindre structure familiale. Leurs activités sociales se cantonnent aux repas, aux discussions avec le géancéphale et aux réunions qu'ils organisent parfois pour déterminer quelle serait le meilleur moyen de conquérir les Tréfonds Obscurs. Quand ils ont envie de s'amuser, ils torturent leurs esclaves ou les forcent à s'affronter dans une arène.

Les flagelleurs mentaux sont extrêmement arrogants et considèrent que toutes les autres espèces sont là pour être dévorées. Ils trouvent que le cerveau d'une créature pensante a bien meilleur goût que celui d'un monstre stupide.

Écologie : les flagelleurs mentaux vivent environ 125 ans. Ce sont des amphibiens au sang chaud, qui passent les dix premières années de leur existence sous forme de têtards vivant dans le bassin du géancéphale jusqu'à ce qu'ils meurent (ce qui est le cas pour la plupart d'entre eux) ou qu'ils en sortent sous forme adulte. De temps en temps, on donne quelques cerveaux à manger aux têtards, qui ne s'en prennent jamais au géancéphale. Les illithids sont hermaphrodites. Ils donnent naissance à 2 têtards (en deux fois) au cours de leur existence.

Les fluides corporels de ces monstres servent à concocter des *potions d'ESP*.

Illithid psioniste

Les illithids psionistes sont considérés par certains (eux compris) comme les seuls vrais flagelleurs mentaux qui soient. Ils ne possèdent aucun pouvoir magique mais sont dotés, à la place, de facultés psioniques. Ils ont un bec en guise de bouche et méprisent les robes à col empesé que leurs cousins affectionnent tant.

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
10	4/5/15	CE, EC/Toutes	= Int	1d100+250

Les illithids utilisent leurs pouvoirs psioniques pour combattre, se déplacer et contrôler les autres créatures. Tous possèdent au moins les facultés suivantes :

- **Psychokinésie - dévotions :** contrôle d'un corps, lévitation.
- **Psychométabolisme - sciences :** équilibre corporel (ils ne peuvent maîtriser aucun autre pouvoir psychométabolique).
- **Psychoportation - sciences :** téléportation, voyage probable ; **dévotions :** projection astrale.
- **Télépathie - sciences :** domination, lien spirituel ; **dévotions :** cinglement de l'ego, contact, crainte, ESP, excitation du ça, suggestion post-hypnotique.

Fongus

	Violet	Criard	Phycomide	Ascomoïde	Spore gazeuse
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain	Souterrain	Souterrain	Souterrain	Souterrain
FRÉQUENCE :	Rare	Courant	Rare	Très rare	Rare
ORGANISATION :	Multicellulaire	Multicellulaire	Multicellulaire	Multicellulaire	Multicellulaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Charognard	Charognard	Charognard	Charognard	Charognard
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Incalculable	Incalculable	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre (mauvais)	Neutre (mauvais)	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	2-8	1-4	1	1-3
CLASSE D'ARMURE :	7	7	5	3	9
DÉPLACEMENT :	1	1	3	12 (voir ci-dessous)	3
DÉS DE VIE :	3	3	5	6+6	1 pv
TAC0 :	17	17	15	13	20
NOMBRE D'ATTAQUES :	1-4	0	2	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous	Aucun	3-6/3-6	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Aucune	Infection	Jet de spores	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Bruit	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,20 m à 2,10 m de haut)	M (1,20 m à 2,10 m de haut)	Mi (60 cm de diamètre)	De M à G (1,50 m à 3 m de diamètre)	M (1,20 m à 1,80 m de diamètre)
MORAL :	Stable (12)	Stable (12)	Élite (14)	Champion (15)	Moyen (8)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175	120	650	1.400	120

Les fongus sont des plantes à l'organisme extrêmement simplifié. Elles n'ont ni tiges ni racines ni feuilles et ne contiennent pas la moindre once de chlorophylle. La photosynthèse leur est interdite. Elles vivent donc en parasites, ou saprophytes.

Fongus normaux

L'homme les connaît bien : il s'agit des moisissures courantes, des levures, du mildiou, des champignons ou encore des vesses-de-loup. Certaines variétés sont mangeables ou utiles, d'autres sont toxiques.

Combat : les fongus normaux sont incapables d'attaquer ou de se défendre. Très prolifiques, ils ont par contre tendance à se manifester là où ils ne sont pas désirés.

Nombre d'aventuriers en gardent sans doute des souvenirs désagréables pour avoir vu leurs rations alimentaires envahies par les champignons et le mildiou.

Habitat/Société : le corps de la plupart des fongus est constitué de filaments cotonneux et très minces. Quiconque désire s'en assurer n'a qu'à laisser une tranche de pain humide dans le placard l'espace de 1 ou 2 jours. Il suffit ensuite d'observer à la loupe les moisissures verdâtres qui sont apparues à sa surface pour distinguer non seulement les filaments, mais aussi les spores qui se trouvent à leur extrémité. Ce sont ces spores qui donnent sa couleur à la moisissure.

La plupart des fongus se reproduisent de manière asexuée, par division des cellules, fragmentation ou encore libération de spores. Ceux qui se reproduisent de manière sexuée alternent entre la phase sexuelle (gamétophyte) et celle de production des spores (sporophyte).

Les fongus se plaisent tout particulièrement dans les endroits sombres et humides, qui ne manquent pas dans les placards d'une cuisine ni dans une botte ou un sac à dos. Les levures et certaines moisissures apprécient une certaine chaleur, mais une température trop excessive les tue à tous les coups.

Une grande propreté et un rangement ordonné suffisent généralement pour éviter ce fléau.

Écologie : les fongus décomposent les matières organiques et jouent donc un rôle primordial dans le cycle de l'azote en transformant les organismes morts en ammoniaque. Sans l'action des champignons, le sol ne pourrait se renouveler aussi rapidement qu'il le fait.

Les fongus sont très utiles à l'homme. Excellents agents de fermentation, les levures permettent d'obtenir le pain, le vin et la bière. Certains champignons sont extrêmement importants pour la fabrication de fromages bien spécifiques, comme le bleu et le roquefort.

Beaucoup sont mangeables, et les connaisseurs les considèrent comme un mets raffiné. On utilise les cochons pour trouver les truffes, fongus souterrains vivant à proximité des racines des arbres et conférant un goût inimitable à certains plats. Personne n'est encore arrivé à les cultiver, et nul doute qu'un botaniste entreprenant verrait sa fortune assurée s'il y parvenait.

On peut également manger la plupart des champignons (qui ne sont que la "fleur" d'autres fongus souterrains), mais certaines variétés sont si vénéneuses que celui qui ne s'y connaît pas n'a généralement pas droit à une seconde chance. Le mycélium qui produit le champignon peut parfois s'étendre sous terre à plusieurs dizaines de centimètres à la ronde, et ce, dans n'importe quelle direction.

Certaines moisissures, telle la pénicilline, peuvent servir de remèdes contre les infections virales.



Un alchimiste ayant une grande connaissance des fongus peut les utiliser pour obtenir de nombreuses substances utiles dans divers domaines.

Fongus violet

Le fongus violet ressemble à s'y méprendre au criard (voir ci-dessous), et ces monstres sont le plus souvent rencontrés ensemble (75 % de chances). Les criards sont immunisés contre le contact mortel des fongus violets, et les deux types de créatures se complètent harmonieusement.

Combat : le fongus violet aime tout particulièrement pousser sur les matières animales en état de décomposition. Il possède entre une et quatre branches qu'il utilise pour frapper tout animal s'approchant de lui (voir ci-dessous). La substance que sécrètent ces branches fait pourrir la chair en 1 round en cas de jet de sauvegarde raté contre le poison (à moins qu'un sort de *guérison des maladies* soit jeté sans attendre sur le membre affecté). Le nombre de branches dépend de la taille du fongus : s'il ne fait que 1,20 m de haut, il n'aura qu'un seul appendice, contre deux pour 1,50 m, trois pour 1,80 m et quatre pour 2,10 m.

Criard

Les criards sont des fongus non-agressifs, capables de se déplacer très lentement. Ils présentent toutefois un grand danger pour les aventuriers car ils peuvent provoquer un véritable vacarme.

Combat : dès qu'il perçoit une lumière distante de moins de 10 m ou du mouvement à moins de 3 m de lui, le criard émet un hurlement assourdissant pendant 1-3 rounds. Ce raffut a 50 % de chances d'attirer des monstres errants à chaque round.

Habitat/Société : les criards vivent sous terre, dans des endroits humides, et le plus souvent en compagnie de fongus violets. Le vacarme causé par le criard attire les curieux et le fongus violet les tue à l'aide de ses branches. Ces deux parasites ne manquent ainsi pas de matière organique leur permettant de se développer toujours davantage.

Écologie : vers pourpres et tertres errants apprécient tout particulièrement le goût du criard. Ils ne sont apparemment pas dérangés par le bruit pendant qu'ils mangent.

Les spores de criard sont un ingrédient très important dans l'élaboration de *potions de contrôle des plantes*.

Phycomide

Le phycomide ressemble à de la matière en décomposition, de couleur blanche et couverte de moisissures. Il exsude une substance hautement alcaline (comme les lessives) en cas de combat.

Combat : ces monstres possèdent des organes sensoriels regroupés par grappes qui leur permettent de détecter le bruit, la chaleur et les vibrations. Lorsqu'ils attaquent, ils font sortir de leur corps un tube similaire à une sarbacane leur permettant de projeter des bulles de fluide à une distance de près de 4 m (pour déterminer la portée exacte, lancez 1d6, multipliez le résultat obtenu par 30 cm et ajoutez-y 1,80 cm, pour une distance comprise entre 2,10 m et 3,60 m).

En plus des dégâts qu'ils infligent (1d4+2 points de vie), ces projectiles peuvent également infecter leurs victimes, qui donnent alors naissance à de nouveaux phycomides. Tout individu touché par le fluide doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison s'il ne veut pas que sa chair se couvre de moisissures à l'endroit où il a été touché. Ce phénomène se produit en 5-8 rounds (1d4+4) et inflige 1d4+4 points de dégâts. Les champignons se mettent alors à apparaître sur tout le corps de la créature, qui meurt en 5-8 tours et donne naissance à un nouveau phycomide. Un sort de *guérison des maladies* permet d'empêcher la généralisation de l'infection.

Ascomoïde

Les ascomoïdes sont de gros fongus sphériques à la peau très épaisse. Ils se déplacent en roulant sur eux-mêmes.

Combat : lorsqu'il part d'une position arrêtée, l'ascomoïde a une vitesse de déplacement assez lente : VD 3 le premier round, 6 le deuxième, 9 le troisième et finalement 12 à partir du quatrième. Par contre, il peut continuer de rouler pendant des heures sans jamais se fatiguer.

Ces monstres attaquent en écrasant leurs adversaires ou en leur rentrant dedans. Les créatures de taille M ou P sont renversées et doivent passer le round suivant à se relever si elles ne veulent pas rester au sol.

La surface de l'ascomoïde est couverte de nombreuses pustules qui ne sont autres que ses organes sensoriels. Ces pustules peuvent également émettre un jet de spores dirigé vers les créatures de grande taille ou celles qui sont parvenues à blesser le monstre. Le jet fait une trentaine de centimètres de diamètre sur 10 m de long. Dès qu'il touche sa cible, il se transforme en nuage de spores de diamètre variable (entre 1,50 m et 6 m). Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison. Si elles le ratent, leurs organes respiratoires sont infectés et elles meurent en 1-4 rounds. Même si elles le réussissent, elles sont aveuglées et éprouvent des difficultés à respirer. Il leur faut 1-4 rounds pour reprendre le combat. Pendant ce temps, elles sont incapables de se défendre et toutes les attaques effectuées à leur encontre se jouent à +4, sans que leur bouclier et leur bonus de Dextérité soient pris en compte dans le calcul de leur classe d'armure.

L'ascomoïde est affecté différemment par les divers types d'armes. Les armes perforantes (épieux, etc.) lui infligent double-dégâts. Les armes de taille réduite utilisées avec la pointe (dague, etc.) lui délivrent des dégâts comme s'il était une créature de taille M ou P. Les armes contondantes ne l'affectent en rien, et les armes tranchantes ne lui infligent que 1 seul point de dégâts par attaque. L'ascomoïde bénéficie d'un bonus de +4 contre tous les sorts provoquant des dégâts, et ceux-ci sont, de toute manière, réduits de moitié (exception : les sorts à base de froid l'affectent normalement). Ce fongus n'est pas doté d'un esprit tel que nous le concevons, et les sorts affectant le cerveau (*charme-monstres, ESP*, etc.) sont donc sans effet sur lui, à moins qu'ils ne soient spécifiquement conçus pour fonctionner sur les plantes.

Spore gazeuse

Au-delà de 3 m de distance, il y a 90 % de chances de prendre une spore gazeuse pour un tyrannœil, et même plus près, il est encore possible de se tromper dans 25 % des cas. La spore gazeuse est, en effet, dotée d'un faux œil central et de rhizomes poussant sur son crâne et qui ressemblent à s'y méprendre aux pédoncules du tyrannœil.

Combat : dès que la créature subit le moindre point de dégâts, elle explose, infligeant 6d6 points de dégâts à toute créature comprise dans un rayon de 6 m (3d6 en cas de jet de sauvegarde réussi contre les baguettes).

Si la spore gazeuse parvient à toucher la chair de son adversaire, elle lui injecte de minuscules rhizomes qui se répandent aussitôt dans son organisme. Le monstre meurt sur-le-champ. Quant à sa victime, elle décède en 24 heures si personne ne lui fait bénéficier d'un sort de *guérison des maladies*. À sa mort, elle donne naissance à 2-8 spores gazeuses.

Freyeur

	Freyeur	Grande freyeur
CLIMAT/TERRAIN :	Urbain	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Bande peu organisée	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Émotions	Émotions
INTELLIGENCE :	Faible (5)	Supérieure (14)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1
CLASSE D'ARMURE :	2	-2
DÉPLACEMENT :	12	12, vl 18 (B)
DÉS DE VIE :	4	16
TAC0 :	17	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1-4
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4	2-12/2-12/2-12/2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Terreur	Contrôle des émotions
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Invisibilité
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	10 %	40 %
TAILLE :	P (60 cm de haut)	M (2,10 m de haut)
MORAL :	Fanatique (18)	Fanatique (18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975	13.000

Les freyeurs sont des cauchemars créés par une magie résiduelle et que les émotions d'un groupe de personnes peuvent amener à la vie pour peu qu'elles soient assez fortes. On trouve le plus souvent ces monstres dans les grandes villes où résident bon nombre de mages, prêtres et autres jeteurs de sorts. Les freyeurs normales hantent les rues à partir de la tombée de la nuit et ne cherchent rien de plus qu'à semer le chaos. Les grandes freyeurs sont, quant à elles, formées à partir de plusieurs freyeurs normales. On peut les trouver n'importe où, bien qu'elles soient nettement moins fréquentes que la variété habituelle.

Les freyeurs normales ont l'apparence de créatures bossues, menaçantes et inhumaines. Leur peau est tachetée et inégale, comme la surface d'un cerveau humain. Elles s'appuient sur deux gros tentacules qui leur servent de jambes et possèdent une demi-douzaine d'autres appendices de plus petite taille. Plusieurs gueules horizontales s'ouvrent à proximité de leur base et elles ont un à cinq yeux disposés vers l'avant de leur corps. La plupart du temps, ces globes oculaires sont de couleur dorée. L'épiderme de la créature exhibe, quant à lui, une variété de teintes proprement écœurante qui n'est pas sans rappeler la lumière qui se reflète sur une tache d'huile. Le corps est plutôt bleu et noir, la tête rouge pâle et magenta, et le ventre jaune et vert.

Combat : les mâchoires de ces créatures constituent leur principale arme. Elles infligent 1d4 points de dégâts chez les freyeurs normales et 2d6 chez les grandes freyeurs. Le monstre n'utilise pas ses gueules pour se nourrir, mais plutôt pour terrifier ceux qui assistent à ses assauts aussi sauvages que sanguinaires. Quiconque voit un tel spectacle doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être pris de *terreur* (comme le sort du même nom) pendant 1-4 rounds pour une freyeur normale et 2-12 rounds pour une grande freyeur. Cette *terreur* ne s'applique que lorsque la créature attaque. Le simple fait de la voir ne nécessite aucun jet de sauvegarde.

La grande freyeur peut se rendre invisible à volonté. Elle possède également le pouvoir d'affecter les émotions des autres créatures (comme le sort de magicien de niveau 4, *émotion*). Cette attaque a une portée de 100 m et affecte une zone de 6 m sur 6. Les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -2 pour y résister. La grande freyeur ne peut inspirer que des émotions négatives à ses victimes (*désespoir, haine, terreur* et *tristesse*). Elle peut utiliser cette attaque en restant invisible.

Les freyeurs normales sont tuées par les rayons du soleil. Mais cela ne semble pas leur faire peur car elles n'hésitent pas à sortir si elles sont encore vivantes au lever du jour. En plus de leur résistance à la magie normale, elles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts générant une vive luminosité (comme *lumière éternelle*). Les grandes freyeurs ne sont, quant à elles, aucunement affectées par la lumière du soleil.



Habitat/Société : les freyeurs normales disparaissent au lever du jour. Il arrive parfois que certaines d'entre elles se rassemblent pour former une grande freyeur qui est immunisée contre les rayons du soleil, mais aussi nettement plus intelligente que les créatures qui lui ont donné naissance. Elle cherche à inspirer de violentes émotions chez ses victimes, ce qui lui permet de rester en vie. Les freyeurs normales ne s'éloignent jamais beaucoup de leur point d'origine, mais ce n'est pas le cas des grandes freyeurs qui peuvent, quant à elles, entreprendre de longs périples si elles sont guidées par de puissantes émotions.

Les freyeurs normales se contentent de se terrer dans l'ombre et le brouillard et d'attendre les victimes qu'elles pourront terroriser (ce qui leur permettra de se nourrir de leurs émotions). Pour leur part, les grandes freyeurs utilisent leur pouvoir d'*invisibilité* pour se rapprocher de leurs proies et manipuler leur état émotionnel jusqu'à finalement rendre les mortels fous de terreur. Elles ne sont pas détruites par la clarté du jour mais préfèrent tout de même œuvrer de nuit. Le jour, elles se replient dans leur repaire, qui est généralement une vieille maison abandonnée, une grotte ou une caverne souterraine.

Écologie : les freyeurs normales sont créées par les émotions d'une grande quantité de gens, et les grandes freyeurs par un amalgame de freyeurs normales. La matière première nécessaire à la création de ces monstres se trouve donc dans toutes les zones habitées, et plus particulièrement pendant les périodes de tension. Les villes en état de siège, les peuples opprimés ou déchirés par une guerre civile sont des terrains de manifestation idéaux pour les freyeurs, de même qu'une communauté subissant sans cesse les assauts d'un soleil implacable. Les patrouilles de la garde suffisent le plus souvent à régler le problème des nuisances causées par les freyeurs normales, puisque ces dernières attaquent tout ce qui bouge. Mais les grandes freyeurs sont plus insidieuses et donc plus dangereuses. Il faut souvent un magicien pour en venir à bout ou tout autre individu de haut niveau capable de résister aux assauts du monstre et de le tuer.

Galeb duhr

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Familiale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Haute (11)
TRÉSOR :	Qx3, X
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	-2
DÉPLACEMENT :	6
DÉS DE VIE :	8-10
TAC0 :	8 DV : 13 9-10 DV : 11
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-16, 3-18 ou 4-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	20 %
TAILLE :	G (2,40 m à 3,60 m de haut)
MORAL :	Fanatique (17)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	8 DV : 8.000 9 DV : 9.000 10 DV : 10.000



Le galeb duhr est une étrange créature qui a l'apparence d'un rocher doté d'appendices faisant office de bras et de jambes. Cet être intelligent est très gros et se déplace lentement. Il vit dans les montagnes, où il peut se sentir au contact de la terre et animer les rochers alentour.

Un galeb duhr moyen fait de 2,40 m à 3,60 m de haut. Lorsqu'il ne se déplace pas, il se fond totalement dans le paysage.

Combat : les galeb duhr (invariable) sont des créatures solitaires qui préfèrent vivre en petit comité et ne pas se mêler aux autres races. Quand on les approche, il y a de bonnes chances pour qu'ils s'enfuient en s'enfonçant sous terre. Mais si on le traque ou s'ils sont suffisamment énervés, ils n'hésitent pas à se battre.

Ces créatures peuvent jeter les sorts suivants, 1 fois par round et comme s'ils étaient des magiciens de niveau 20 : *glissement de terrain, mur de pierre, passe-muraille* et *transmutation de la pierre en boue*. Ils peuvent également utiliser *façonnage de la pierre* à volonté.

Ils sont aussi capables d'animer un ou deux rochers distants de moins de 60 m, de la même manière qu'un sylvanien contrôle les arbres. Les rochers sont CA 0, VD 3, DV 9, Dgt 4d6. Les galeb duhr subissent un malus de -4 à leur jet de sauvegarde contre le froid magique, qui leur inflige double-dégâts. Ils sont immunisés contre l'électricité et le feu normal, mais le feu magique les affecte normalement (ils bénéficient toutefois d'un bonus de +4 à leurs jets de sauvegarde contre ce type d'attaque).

Habitat/Société : la plupart des sages pensent que les galeb duhr sont des créatures natives du Plan Élémentaire de la Terre. On les trouve parfois vivant en petites cellules familiales dans les montagnes du Plan Primaire.

Personne ne sait comment ils se reproduisent, ni même s'ils en sont capables. On a toutefois aperçu de "jeunes" galeb duhr ou, du moins, des individus plus petits que la moyenne.

Ces créatures ne semblent avoir aucune culture, en tout cas au-dessus du niveau du sol. On sait toutefois qu'elles collectionnent les pierres précieuses obtenues grâce à leur faculté de *passe-muraille*. Parfois, elles possèdent quelques petits objets magiques qu'elles ont pris aux individus qui les ont attaquées pour les dépouiller de leurs gemmes.

C'est la "musique" que produisent ces créatures qui permet le plus souvent de déterminer qu'elles sont proches. Il est extrêmement rare qu'on les aperçoive car, profondément asociales, elles ne perdent pas de temps avant de disparaître sous terre en percevant les vibrations produites par les nouveaux arrivants.

Après s'être assis en groupe, les galeb duhr harmonisent leurs voix au timbre si étrange pour constituer un chœur proprement stupéfiant. Certains sages avancent que leurs mélodies pourraient provoquer les tremblements de terre (ou, au contraire, les empêcher). D'autres prétendent qu'ils utilisent cette forme de communication pour prévenir leurs congénères de la proximité d'un danger, mais personne n'a encore pu étayer l'une ou l'autre de ces hypothèses à l'aide de la moindre preuve.

Écologie : les galeb duhr n'ont pas d'autres ennemis que les créatures qui cherchent à s'emparer des gemmes qu'ils possèdent. Ils se nourrissent de pierre, ont un goût très prononcé pour le granit et boudent les roches sédimentaires. Ils ne mangent qu'une fois tous les deux ou trois mois, et la pierre ingérée fait par la suite partie de leur corps.

Les galeb duhr transportent leurs pierres précieuses avec eux et ont de bonnes chances de savoir où en trouver d'autres, ainsi que des gisements d'or, d'argent ou de platine (ils ne semblent pourtant aucunement s'intéresser à ces minerais). Quelques mages particulièrement puissants ont réussi à traiter avec eux pour obtenir cette information. Il est toutefois extrêmement difficile de parvenir à ce résultat, car ce sont de bons combattants qui n'ont, de plus, généralement pas de difficulté à s'enfuir s'ils le souhaitent. Ils sont également dotés d'un instinct de territoire très développé et n'apprécient guère que l'on vienne prospecter dans leur voisinage.

Bizarrement, les galeb duhr ont l'air de se sentir responsables de ce qu'il advient des pierres et rochers présents sur leur domaine, un peu comme les sylvaniens vis-à-vis des arbres proches. Tout voyageur s'amusant à semer le chaos dans la rocaille sur les terres d'un galeb duhr le fait à ses risques et périls.

Gargantua

	Reptilien	Humanoïde	Insectoïde
CLIMAT/TERRAIN :	Îles tropicales ou subtropicales	Îles, jungles et montagnes tropicales ou subtropicales	Montagnes tropicales, subtropicales ou tempérées
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire ou couple	Solitaire ou couple	Solitaire ou couple
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre	Chaotique neutre	Chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-2	1-2	1-3
CLASSE D'ARMURE :	2	4	6
DÉPLACEMENT :	18, ng 12	21	6, vl 36 (E)
DÉS DE VIE :	50	35	20-30
TAC0 :	5	5	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	2	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-30/3-30/6-60	4-40/4-40	3-30
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Écrasement	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération	Régénération	Régénération
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	T (30 à 60 m de haut)	T (24 à 30 m de haut)	T (18 m de long)
MORAL :	Élite (14)	Élite (14)	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	43.000	28.000	20 DV : 14.000 30 DV : 24.000

Les gargantuas sont des créatures proprement monstrueuses, tant par leur taille que par leur férocité. Personne ne sait s'il s'agit de survivants d'un autre âge, d'une conséquence de l'évolution naturelle ou d'un résultat d'expériences magiques menées par des irresponsables.

Les gargantuas peuvent prendre de nombreuses formes différentes, mais la plupart ressemblent à des humanoïdes, des insectes ou des reptiles de taille titanesque. Parmi ces trois sous-espèces, la plus dangereuse est également la plus courante : le gargantua reptilien.

Ce monstre est si gigantesque que la quasi-totalité des créatures existantes semblent minuscules à côté de lui. Certains des gargantuas reptiliens marchent à quatre pattes, mais la plupart sont soutenus par deux pattes arrière aussi larges que des arbres extrêmement massifs. Le corps de la créature est très imposant et couvert d'épaisses écailles (le plus souvent vert sombre et tachetées de noir). Son ventre lisse est vert pâle. Chez certains individus, les taches ne sont pas noires, mais brunes, grises ou même jaunes.

Les mains de ce gargantua sont presque humaines, mais chacun de ses quatre doigts s'achève par une longue griffe recourbée. Ses pieds sont larges, plats et palmés. Eux aussi sont dotés de griffes, mais qui sont plus courtes et plus épaisses que celles des pattes avant. Une longue protubérance osseuse prend naissance au niveau de sa nuque et court tout le long de son dos pour s'achever à l'extrémité de son immense queue.

La tête du gargantua reptilien est plutôt petite en comparaison de son corps. Ses yeux, le plus souvent rouges ou dorés, semblent en permanence chargés d'hostilité. Il ne possède pas de nez (ses narines s'ouvrent donc sans protection, à même la surface de la peau) et ses oreilles, petites et triangulaires, ressemblent à deux ailes minuscules. Sa gueule horizontale coupe presque sa tête en deux et s'orne d'une incroyable quantité de dents acérées.

Le gargantua reptilien est incapable de parler, mais il émet des rugissements terrifiants faisant penser aux barrissements de mille éléphants. Il peut tout aussi bien respirer sous l'eau qu'à l'air libre.

Combat : bien que ce monstre possède quelques rudiments d'intelligence, ses actes (tout comme ceux de la plupart des gargantuas) sont ceux d'une brute sans cervelle qui se complaît dans la destruction aveugle. Il attaque à l'aide de ses pattes avant et de sa gueule. Lorsqu'il se déplace sur deux pattes, il peut écraser ses adversaires, ce qui leur inflige 10d10 points de dégâts. Sa queue longue de 30 m ne cesse de balayer le sol derrière lui et sur les côtés. Quiconque se trouve dans la zone dangereuse doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine d'être touché (8d10 points de dégâts).

Un gargantua reptilien déchaîné ne tient aucun compte de l'endroit où il se trouve ni de ce qui l'entoure. Il se contente de détruire tout ce qui se dresse sur son chemin. Le sol tremble à chacun de ses pas, et il lui est donc impossible de surprendre ses proies. Il est tout aussi handicapé lorsqu'il se déplace en nageant, vu que sa masse génère toujours d'immenses vagues. De plus, il est tellement grand qu'on le repère généralement de loin, sans compter qu'il ne cesse de rugir, comme pour mieux annoncer son arrivée.

Son cuir épais lui confère une classe d'armure égale à 2, ce qui lui permet de résister à la plupart des attaques physiques. Lorsqu'il est blessé, il se régénère au rythme de 4 points de vie par round.

Heureusement, ce monstre s'en prend rarement aux humains. Mais il a une mémoire d'éléphant et la vengeance semble être un de ses maîtres-mots. Les humains qui attaquent un gargantua reptilien, fouillent son repaire ou se contentent de le provoquer ont de bonnes chances de se retrouver traqués jusqu'au bout du monde, même si cela signifie que le gargantua doit traverser plusieurs milliers de kilomètres à la nage pour les rejoindre. Il est rare que les pulsions vengeresses du monstre soient apaisées tant qu'il n'a pas complètement ravagé la ville ou le village de ses ennemis. Parfois, il peut même aller jusqu'à dévaster une région tout entière.

Le meilleur moyen de s'attirer le courroux d'un gargantua reptilien consiste à menacer sa progéniture. Les adultes sont rattachés à leurs petits par un impressionnant lien mental qui leur permet de les retrouver à tous les coups, et ce, quelle que soit la distance qui les sépare.

Malgré leur réputation de destructeurs aveugles, ces monstres possèdent une empathie limitée qui leur permet de capter les émotions et désirs des autres créatures, mais à un niveau très superficiel. Ils semblent toujours savoir intuitivement qui leur veut du mal, et attaquent en conséquence.

Habitat/Société : quelques gargantuas reptiliens résident au fond des océans subtropicaux, mais la plupart préfèrent les îles désertes éloignées des terres civilisées. Nombre de ces îles existent sur les mers de Kara-Tur, mais la majorité d'entre elles n'apparaissent sur aucune carte. L'exception la plus notable est l'Île de Gargantua, l'une des Îles Extérieures situées au sud-ouest de Wa. Elle est uniquement habitée par des gargantuas d'espèces diverses.

Dans les régions arctiques de Kara-Tur, des explorateurs ont découvert un gargantua reptilien pris dans un bloc de glace. Ils ont bâti un gigantesque traîneau pour ramener leur découverte en direction du monde civilisé. Malheureusement, la glace s'est mise à fondre en chemin et la créature s'est réveillée. Elle a fait exploser la gangue qui la retenait prisonnière puis a écrasé ses ravisseurs avant de partir en direction des montagnes.

Toute caverne suffisamment abritée et grande pour qu'un gargantua s'y glisse peut servir de repaire. L'instinct de territoire de ces monstres est extrêmement développé et le domaine d'une famille donnée fait souvent plusieurs dizaines de kilomètres carrés. Les intrus n'y sont jamais les bienvenus. Les yeux des gargantuas reptiliens sont extrêmement sensibles et ils passent le

plus clair de leur temps à dormir dans leur antre. Ils ne deviennent actifs que de nuit, période pendant laquelle ils chassent et patrouillent dans leur domaine. Leur puissant rugissement annonce leur présence à toutes les créatures de la région. Ils n'amassent jamais le moindre trésor.

Ces monstres ont une espérance de vie de plusieurs siècles. Quelques années après avoir atteint l'âge adulte, ils se trouvent un compagnon du sexe opposé et s'accouplent pour la vie. La femelle donne naissance à un petit (et un seul) par siècle. Cette naissance est toujours marquée par une violente tempête qui se déchaîne à la verticale du repaire pendant très exactement 101 jours.

Un petit gargantua reptilien fait entre 6 m et 12 m de haut. Il a 10 DV (TAC0 11) et une VD de 12 (ng 9). Ses griffes infligent 1d10 points de dégâts chacune, et sa gueule 2d12. Sa queue n'est pas aussi terrible que celle de ses parents. Elle ne fait que 6 m de long et ne délivre que 3d6 points de dégâts à ceux qui ratent leur jet de sauvegarde contre la mort.

Écologie : le gargantua reptilien est omnivore. Il mange principalement des plantes, ne faisant qu'une bouchée de la plupart des arbres. Mais il apprécie également la viande, et ce, quelle que soit sa provenance. Il peut aussi se nourrir de minerais, pierres précieuses et autres substances inorganiques en période de disette.

Ces monstres évitent la compagnie des autres créatures. Ils détestent tout particulièrement les autres espèces de gargantuas, qui sont parfois en compétition directe avec eux pour la possession du territoire qu'ils occupent.

Les gargantuas reptiliens possèdent deux propriétés que les humains trouvent très utiles :

• Un pétale de fleur ayant poussé dans l'empreinte de l'une de ces créatures peut servir d'ingrédient pour concocter une *potion de croissance*. La fleur doit toutefois avoir poussé naturellement à cet endroit. Si elle y a été plantée par un humain ou un autre être intelligent, cette propriété ne se manifeste pas.

• Comme cela est indiqué ci-dessus, une violente tempête se déclenche à la naissance de tout gargantua reptilien. Lorsqu'un éclair de cette tempête frappe une créature morte, cette dernière est affectée comme par un sort de *résurrection*.

Gargantua humanoïde

Les gargantuas humanoïdes sont les moins intelligents du lot. Ils ressemblent à de gigantesques humains aux traits anthropoïdes. Leur mâchoire inférieure est très avancée, leurs épaules sont tombantes et leurs bras extrêmement longs. Leurs cheveux gras descendent jusqu'à leurs épaules, sauf chez les rares d'entre eux qui sont totalement chauves. Hauts de 24 à 30 m, ils sont parfois couverts de poils noirs, bruns ou dorés. Leur peau peut être rose pâle, jaune terne ou encore noire. Leur nez est épaté, leurs oreilles sont très développées et leurs yeux brillants, le plus souvent rouges ou noisette. Certaines rumeurs font état de gargantuas humanoïdes borgnes.

Ces monstres sont incapables de parler, mais la forte empathie qui les lie aux humains leur permet de comprendre (dans 25 % des cas) ces derniers lorsqu'ils s'expriment de manière très simple. Chacun des déplacements et des gestes des gargantuas humanoïdes s'accompagne généralement de grognements et de cris particulièrement impressionnants.

Ce gargantua combat à l'aide de ses poings, qui délivrent 4d10 points de dégâts chacun. Il utilise très rarement armes et outils car ses doigts sont trop gros pour qu'il puisse les manipuler avec précision. Certaines personnes auraient toutefois vu un ou plusieurs de ces monstres se servir d'un tronc d'arbre comme d'un gigantesque gourdin. Le gargantua humanoïde peut également écraser ses adversaires, ce qui leur inflige 10d10 points de dégâts. Il se régénère au rythme de 4 points de vie par round.

Tout comme le reptilien, le gargantua humanoïde est doté d'une empathie limitée lui permettant de percevoir les émotions des autres créatures. À moins qu'il n'ait faim, il évite celles qui ne lui veulent aucun mal. Par contre, il traque activement celles qui lui sont hostiles.

Les gargantuas humanoïdes vivent dans les vallées, dans des cavernes assez grandes en haut des montagnes ou encore sur les îles désertes situées loin des régions civilisées. Ils n'amassent aucun trésor et passent le plus clair de leur temps à manger et à dormir.

Ils vivent plusieurs siècles et s'accouplent pour la vie. Tous les 100 ans environ, la femelle donne naissance à un ou deux petits. Ces derniers font entre 6 m et 9 m de haut. Ils ont 8 DV et une VD de 15. Leurs poings infligent 1d10 points de dégâts chacun et ils ne peuvent écraser leurs adversaires.



Ces monstres cohabitent paisiblement avec les autres créatures, à l'exception des autres gargantuas, à qui ils vouent une haine farouche. Les conflits qui s'ensuivent sont toujours d'une grande violence et ne s'achèvent généralement que lorsque l'un des deux protagonistes a trouvé la mort.

Les gargantuas humanoïdes mangent des plantes et n'importe quel type de viande, mais ils ont une préférence pour le daim, l'ours et le cheval.

Gargantua insectoïde

Les gargantuas insectoïdes ressemblent à des papillons gigantesques. Leur corps est recouvert d'un fin duvet, le plus souvent gris ou noir, et leurs ailes s'ornent de dessins bleus, rouges, jaunes ou verts. Leurs déplacements et leurs actions s'accompagnent de cris perçants semblables au son d'une sirène d'alerte.

Le gargantua insectoïde naît dans un œuf immense, qui éclôt pour libérer une larve colossale (20 DV). Sous cette forme, il peut tirer un filament gluant à une distance de 20 m. Particulièrement collant et résistant, ce câble se fixe à tout ce qu'il touche. La larve s'en sert pour immobiliser ses proies. On peut couper le filament de deux manières : en lui infligeant 20 points de dégâts à l'aide d'une arme tranchante ou en réussissant un jet de barreaux et herses. Les créatures dotées de 10 DV ou plus se libèrent automatiquement.

La larve se développe à une allure phénoménale et gagne 1 DV par semaine. Dès qu'elle atteint 25 DV, elle se tisse un cocon dans lequel elle entre pendant 2-8 semaines. Lorsque la chrysalide ressort, elle s'est transformée en papillon titanesque doté de 30 DV. Sous cette forme, la créature ne peut plus tirer son filament. Par contre, elle peut générer un gigantesque tourbillon en battant des ailes. Ce phénomène affecte une zone large de 20 m et longue de 80 m. Les créatures prises dans l'aire d'effet ne peuvent rester où elles se trouvent que si elles sont, par exemple, accrochées par une corde à un rocher. Les autres doivent effectuer un jet de sauvegarde contre la mort, assorti d'un malus de -4. Si elles le ratent, elles sont projetées en arrière sur une distance de 3 à 12 m et subissent 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m lorsqu'elles heurtent un obstacle.

Ces monstres vivent dans les vallées et les cavernes des régions montagneuses aux températures assez élevées. Ils ont une espérance de vie de plusieurs siècles. La femelle pond un œuf par décennie, mais seul un sur cinq est fertile.

Les gargantuas insectoïdes dévorent tous les types de faune et de flore. Ils ont toutefois un goût très prononcé pour les mûriers et peuvent en dévorer plusieurs hectares en quelques heures.

La soie produite par les larves peut servir à la confection de robes magiques.

Gargouille

	Gargouille	Margouille
CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme, souterrain, océan	
FRÉQUENCE :	Peu commun	Rare
ORGANISATION :	Tribu	Tribu
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Mx10 (C)	Q (C)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-16	2-8
CLASSE D'ARMURE :	5	2
DÉPLACEMENT :	9, vl 15 (C)	6, vl 12 (C)
DÉS DE VIE :	4+4	6
TAC0 :	15	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	4	4
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/1-6/1-4	1-6/1-6/2-8/2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touchée par les armes au moins +1	Uniquement touchée par les armes au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Stable (11)	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420	975

Ces monstres sont de féroces prédateurs créés par magie. On les trouve le plus souvent dans les ruines ou les cavernes souterraines. Ils parlent leur propre langue, qui est extrêmement gutturale.

Combat : les gargouilles attaquent tout ce qui bouge, sans tenir compte de l'alignement de leur adversaire, et ce, dans 90 % des cas. Elles aiment tout particulièrement torturer jusqu'à la mort les êtres incapables de se défendre.

Ces monstres ailés sont de fantastiques combattants capables de délivrer quatre attaques par round. À l'aide de leurs deux pattes griffues, de leur gueule et de leurs cornes, ils peuvent infliger jusqu'à 16 points de dégâts à leur adversaire au cours d'un round, tandis que leur peau résistante leur confère une protection efficace.

Les gargouilles préfèrent attaquer par surprise et/ou en piqué. Leur apparence les fait ressembler à des statues, et elles restent immobiles sur le toit d'un bâtiment à attendre que leurs proies s'approchent. Elles peuvent également s'intégrer au décor d'une fontaine ou, à deux, encadrer une porte. Lorsque leur cible est assez proche, elles se déchaînent en essayant de la blesser plutôt que de la tuer tout de suite (pour elles, il n'existe en effet pas de meilleur divertissement que d'occire le plus lentement possible les créatures qu'elles affrontent).

Lorsqu'elles se déplacent, il arrive qu'elles attaquent en piqué. Elles replient alors leurs ailes et se laissent tomber sur leur cible, mais cela ne leur permet de frapper qu'avec leurs pattes (1d3/1d3) ou leurs cornes (1d4). Elles doivent se poser pour utiliser la totalité de leurs attaques.

Habitat/Société : les gargouilles vivent en petits groupes et ne cherchent qu'à trouver de nouvelles créatures à martyriser. Les animaux ne les intéressent guère, et elles préfèrent s'en prendre aux humains et aux autres créatures intelligentes.

Elles récupèrent bien souvent les possessions de leurs victimes. Il n'est pas rare que chacune possède une poignée de pièces d'or, mais l'essentiel de leur trésor est entreposé au cœur de leur repaire (le plus souvent, il est enterré ou recouvert d'une grosse pierre).

Écologie : les gargouilles étaient à l'origine des ornements de gouttière représentant des formes humaines ou animales particulièrement grotesques. Elles étaient conçues de manière à pouvoir projeter loin du mur l'eau s'écoulant le long des gouttières, de manière à prévenir l'érosion et les taches d'humidité sur les parois. Par la suite, un magicien inconnu se servit d'un terrible enchantement pour donner vie à ces sculptures. Depuis, la race des gargouilles prolifère dans tous les mondes connus.



Les gargouilles n'ont nul besoin de boire ou de manger et peuvent rester immobiles aussi longtemps qu'elles le souhaitent. Lorsqu'elles attaquent des créatures, c'est uniquement par plaisir, et jamais pour se nourrir.

Totalement maléfiques et dotée d'une certaine intelligence, elles servent parfois un maître malfaisant. Dans ce cas, elles ont souvent un rôle de gardiennes ou de messagères. Elles se font payer en or et en gemme, mais ce qui les motive le plus, c'est le plaisir qu'elles prennent à agresser les intrus.

Les cornes de gargouille sont l'ingrédient le plus utilisé pour la préparation des *potions d'invulnérabilité*. On peut également s'en servir pour concocter des *potions de vol*.

Kapoacinth

Cette créature est une gargouille aquatique qui utilise ses ailes pour nager aussi rapidement que vole la gargouille normale. C'est la seule différence existant entre les deux espèces. Les kapoacinths préfèrent les eaux peu profondes. Leur repaire prend souvent la forme d'une grotte sous-marine.

Tout comme les gargouilles, elles aiment faire du mal aux autres créatures, et plus particulièrement aux hommes-poissons, aux elfes aquatiques et aux humains.

Margouille

Les margouilles sont plus atroces encore que les gargouilles. On les trouve principalement dans les grottes et cavernes. Leur peau est tellement semblable à de la pierre que l'on a que 20 % de chances de les distinguer lorsqu'elles se plaquent contre la roche. Elles attaquent à l'aide de leurs pattes griffues, de leurs cornes et de leur gueule. Elles parlent leur propre langue et celle des gargouilles. Il y a 20 % de chances d'en trouver avec ces dernières, qui leur obéissent alors en tout point.

Géant de la jungle

CLIMAT/TERRAIN :	Jungle tropicale
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Tribale/coopérative
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à supérieure (8-14)
TRÉSOR :	Q (A)
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1 ou 1-6
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	15, es 6
DÉS DE VIE :	11
TAC0 :	9
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-16+9 ou 2-12+9/2-12+9
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise, flèches
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (5,40 m de haut)
MORAL :	Champion (16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	6.000



Puissants, élancés et à cent pour cent carnivores, les géants de la jungle terrorisent tous les animaux des forêts tropicales. Ce sont de fantastiques chasseurs, capables de faire totalement disparaître tout le gibier d'une région avant de partir s'installer ailleurs.

Ces monstres font généralement 5,40 m de haut pour 1,3 tonne. Ils sont donc extrêmement minces pour des géants. Les femelles sont bien souvent plus grandes que les mâles. Leur espérance de vie tourne autour des 200 ans.

Les géants de la jungle transportent toujours avec eux tout ce dont ils peuvent avoir besoin : des outils pour fabriquer et entretenir leurs armes, des pierres à feu et des bouts de tissu et de boyaux dont ils se servent pour réparer leurs vêtements. À cela viennent s'ajouter leurs richesses, et un adulte ne se déplace jamais sans un carquois rempli de flèches.

Ils parlent leur propre langage ainsi que les langues des plus proches tribus d'humains ou d'humanoïdes.

Minces et grands comme ils sont, ils se fondent aisément dans le paysage vertical de la forêt tropicale. Leurs cheveux ondulés sont vert pâle et leur peau d'un jaune tirant sur le brun qui fait penser au sol de la jungle lorsque les rayons du soleil l'éclairent directement. Il est rare qu'ils portent davantage de vêtements que le strict nécessaire, car ils préfèrent bénéficier d'une liberté de mouvement totale lorsqu'ils chassent. De nombreux groupes arborent des tatouages rituels, des coiffures à base de plumes et même de fausses dents pour bien afficher leur férocité. Ils se camouflent parfois à l'aide de boue ou encore de bouts de bois et de plumes lorsqu'ils traquent un gibier particulièrement important ou prudent.

Combat : les géants de la jungle utilisent des arcs longs de 5 m, spécialement conçus pour leur permettre de tirer le meilleur parti de leur force et de leur taille hors du commun. Ils se servent de flèches empoisonnées pour tuer leur proie plus rapidement. Quiconque est touché par l'un de ces traits doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie (à -2) sous peine de se retrouver immobilisé pendant 2-12 tours. Même un humanoïde assez fort pour tendre l'arc d'un géant de la jungle est incapable de l'utiliser, car les flèches, qui délivrent chacune 2d6+9 points de dégâts, font plus de 1,80 m de long. Ces géants utilisent parfois un tronc d'arbre mort en guise de gourdin, ce qui leur permet d'infliger 2d8+9 points de dégâts à chaque coup.

Les géants de la jungle préfèrent prendre leurs ennemis par surprise et les noyer sous un déluge de flèches en restant cachés dans les arbres. Une fois leur proie affaiblie, ils descendent à l'aide de cordes (ou en se servant des branches les plus solides) et viennent l'achever au corps à corps. Lorsqu'ils sont camouflés, ils amputent de -1 le jet de surprise de leurs adversaires. Lorsqu'ils décident d'organiser une embuscade dans la jungle, ils ont 60 % de chances de parvenir à se camoufler avec succès du moment qu'ils disposent de 3 tours de temps de préparation.

Habitat/Société : les géants de la jungle sont plus amicaux que la grande majorité de leurs congénères, et il n'est pas rare qu'ils acceptent de chasser en compagnie de tribus humaines. Ils apportent leur force à cette association, tandis que les humains amènent leur nombre et leur capacité à pousser les animaux en direction du lieu de l'embuscade.

Ces géants peuvent, sans le moindre problème, manger toutes sortes de viande, qu'elle provienne d'un mammifère, d'un reptile, d'un amphibien ou même d'un oiseau. Ils savent tout chasser et préparer, depuis l'œuf non encore éclos aux animaux de grande taille, en passant par les prédateurs et les charognards. Leurs villages reflètent leurs tendances carnivores : les huttes sont en bois et couvertes d'un toit réalisé à base de peaux graissées et cousues ensemble par du boyau. L'odeur de viande fumée et de bête fraîchement tuée flotte en permanence autour des habitations, et les insectes grouillent véritablement à toute heure de la journée. Il y a 50 % de chances qu'un village de géants de la jungle abrite 1-6 libellules géantes.

Écologie : ces géants pensent que la plupart des autres créatures sont des proies potentielles, mais dès qu'ils acceptent de s'allier avec d'autres chasseurs, ils les considèrent comme leurs égaux, et ce, quelle que soit leur taille. Bien qu'ils préfèrent très nettement cette jungle qu'ils connaissent si bien, ils doivent parfois la quitter pour la savane lorsqu'ils sont trop nombreux pour continuer à subsister en forêt. Ils peuvent, sans le moindre problème, dévorer tous les serpents, antilopes, félins, cochons sauvages, autruches et autres éléphants qui croisent leur route. Ceux qui ont été forcés de se rendre dans la savane finissent toujours par retourner dans la jungle, car leur grande taille ne leur permet pas de chasser de manière efficace en terrain découvert.

Géant des bois (voadkyn)

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts tempérées ou subtropicales
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore
INTELLIGENCE :	De supérieure à exceptionnelle (13-16)
TRÉSOR :	E
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	8 (5 en armure)
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	7+7
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10 (arme) + bonus de Force (de +3 à +6)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Résistant à certains sorts
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,85 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400



Les géants des bois, que l'on nomme également voadkyns, sont parmi les plus petits des faux géants. Ils ressemblent davantage à des elfes des bois de taille démesurée. Frivoles et volages, ils s'entendent d'ailleurs très bien avec ces derniers.

Hauts de 2,85 m, ils pèsent aux alentours de 320 kg. Leurs proportions sont similaires à celles des humains, ce qui les rend minces et légers pour des géants. Leur tête semble un peu trop grosse par rapport au reste de leur corps, surtout pour ce qui est de la mâchoire, de la bouche et du menton. Leurs oreilles sont très haut placées ; en fait, elles se trouvent presque complètement au-dessus de leurs yeux.

Leur peau peut prendre n'importe quelle teinte de brun mélangé au jaune et au vert. Ils apprécient les armures de cuir et les armures annelées. Ils ont généralement deux armes, une épée à deux mains et un arc long. Le fourreau de leur épée est doté d'une pointe en acier pour qu'ils puissent s'en servir comme d'une canne de marche. Mais cela ne leur permet en rien de cacher leur épée.

Bien qu'ils aillent presque toujours pieds nus, ils se fixent des lanières de cuir de la cheville au genou. Ils ne portent qu'un pantalon ample ou un kilt particulièrement court, ainsi qu'un protège avant-bras en cuir pour ne pas se blesser avec la corde de leur arc. Tous ces objets sont le plus souvent teints en brun ou en vert pour se fondre dans l'environnement forestier.

Combat : les voadkyns ne combattent jamais, sauf lorsqu'ils sont dans l'obligation de se défendre ou de protéger leurs alliés. Leur arme de prédilection est leur arc gigantesque. Avec lui, ils bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher et d'une portée augmentée de 50 %. Les flèches qui vont avec font plus de 1,20 m de long et infligent 1d8 points de dégâts. Les géants des bois sont incapables de lancer des rochers. S'ils n'ont d'autre choix que de combattre au corps à corps, ils le font à l'aide de leur épée, qu'ils manient d'une seule main.

La Force de chaque voadkyn doit être déterminée à l'aide d'un jet de pourcentage. Le résultat obtenu donne le score de Force exceptionnelle (18/...) de chacun, ce qui leur confère un bonus aux dégâts pouvant aller de +3 à +6. Leur Force ne leur permet toutefois pas de bénéficier de bonus pour toucher. Les voadkyns sont le plus souvent accompagnés de 1-4 elfes des bois (60 % de chances), 1-4 loups noirs (30 %) ou les deux (10 %).

Ils bénéficient d'une résistance de 90 % aux sorts de type *charme* et *sommeil*. Leur infravision porte à 30 m.

La seule faculté magique dont ils disposent leur permet de prendre la forme de n'importe quel humanoïde dont la taille est comprise entre 1 m et 5 m. Ils ne peuvent copier un individu précis, seulement un membre de la race choisie. Il leur arrive parfois de se servir de ce pouvoir pour se joindre à un groupe et le délester, par la ruse, de ses possessions matérielles.

Malgré leur grande taille, les voadkyns se déplacent extrêmement silencieusement en forêt, ce qui impose un malus de -4 au jet de surprise de leurs adversaires. Ils peuvent également se fondre dans leur environnement et devenir quasiment invisibles. Seules les créatures capables de détecter les objets invisibles sont à même de les apercevoir. Extrêmement vifs (16 de Dextérité), ils ont la possibilité de se découvrir pour tirer une flèche et se cacher de nouveau au cours du même round. Le projectile semble alors avoir surgi de nulle part, sauf si la cible était en train de regarder dans la direction où se trouve le géant lorsqu'il a tiré.

Habitat/Société : les voadkyns résident dans les mêmes forêts que les elfes des bois. Ils ne possèdent aucun repaire et préfèrent vivre sous les étoiles ou même, pour un temps, avec les elfes. Ceux que l'on rencontre sont le plus souvent de sexe masculin (dans 90 % des cas). Leurs femelles restent généralement auprès de leur campement temporaire ou avec les elfes. Les enfants sont rares, chaque femelle ne donnant naissance qu'à 1-4 petits au cours de son existence. Les jeunes sont élevés au milieu des elfes, là où les curieux n'ont aucune chance de les apercevoir.

Le lien très étroit existant entre les voadkyns et les elfes des bois remonte bien plus loin qu'aucun membre des deux races ne peut s'en souvenir. Cela est peut-être dû au fait que ces géants possèdent des facultés qui les rapprochent naturellement des elfes. Ils ne se mêlent jamais aux autres créatures intelligentes, pas plus qu'ils ne traitent avec elles (ils font toutefois une exception pour les elfes d'alignement bon). Tout comme les elfes, ils apprécient particulièrement les pierres précieuses taillées avec art et les objets magiques finement ouvragés.

Les humains qui ont eu des contacts avec les voadkyns disent qu'il s'agit d'être amicaux mais extrêmement frivoles, qui ne sont jamais pressés de faire quoi que ce soit autre que manger et boire d'hallucinantes quantités de vin. Les sylvaniens, avec qui ils conversent de temps à autre, les trouvent irrationnels, stupides et parfois insupportables, mais cela ne les empêche pas d'apprécier leur compagnie.

Écologie : si la mâchoire des voadkyns est si proéminente, c'est parce qu'ils sont dotés de dents larges et plates. Cette dentition ne leur permet pas de manger de la viande, mais elle est parfaite dès qu'il s'agit de se nourrir de manière végétarienne. Ils mangent les feuilles et les racines de nombreuses plantes qui sont non-comestibles pour les humains. Ils apprécient tout particulièrement les noix et les graines.

Géant des brumes

CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré/Marécages, forêts très humides et régions côtières
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Clan, groupe de chasse
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à supérieure (8-14)
TRÉSOR :	E, R
ALIGNEMENT :	Neutre (bon ou mauvais, une chance sur deux)
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4 (rarement 1-6)
CLASSE D'ARMURE :	1
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	14
TAC0 :	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10 ou selon l'arme employée (3-18+11)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet de rochers (2-20)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (7,20 m de haut)
MORAL :	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	5.000



Ces cousins des géants des nuages sont plus discrets et intelligents que le folklore ne voudrait le faire croire.

Les géants des brumes sont de grands costauds aux cuisses aussi épaisses que deux troncs d'arbre et aux bras extrêmement musclés par les exercices et autres jeux (jets de rochers, etc.) qu'ils pratiquent couramment. Leur peau laiteuse leur permet naturellement de se fondre dans le brouillard (80 % de chances) et inflige un malus de -5 au jet de surprise de leurs adversaires lorsqu'ils attaquent dans un tel environnement. Leurs cheveux sont longs et blanc-argent, et de nombreux poils poussent également sur leur poitrine ainsi que sur leurs bras et jambes. Ils sont par contre totalement imberbes. Ils préfèrent ne jamais porter d'armure et faire confiance à leur CA naturelle de 1. Il arrive néanmoins qu'ils revêtent parfois des armures de cuir (ce qui les rend CA -1) et au moins une de leurs bandes se caractérise par le fait que ses membres portent tous une armure confectionnée à base de peau de dragon blanc renforcée par des clous en argent. Ces géants adorent les énormes gourdins taillés dans des os immenses ou de grandes branches blanchies. Ils parlent leur propre langage ainsi que le géant des nuages, et 30 % d'entre eux sont également capables de converser en commun.

Combat : les géants des brumes chassent le plus souvent par groupes constitués de 2-5 mâles, mais ils se joignent parfois à un ou deux géants des nuages pour amener leur nombre total à 4-7. Ils préfèrent attaquer par surprise (en se servant le plus souvent de la présence de brouillard). Après avoir jeté quelques rochers pour éparpiller leurs ennemis, ils se ruent au combat et font usage de leur gourdin. Les adultes peuvent lancer leurs projectiles jusqu'à 240 m de distance (portée minimale : 3 m), et ces rochers infligent 2d10 points de dégâts à toutes les créatures qu'ils touchent. Ils ont également 45 % de chances de se saisir de projectiles similaires jetés sur eux, mais ne peuvent attraper ceux qui sont lancés par des armes (flèches, carreaux ou encore pierres de fronde). Au corps à corps, ils se battent généralement à coups de poing ou de gourdin, bien que les histoires faisant état de géants des brumes armés d'épées ne manquent pas.

Leur ouïe et leur odorat extrêmement développés font que ces créatures sont rarement surprises (+2 à leurs jets de surprise). Les sentiers menant à leurs grottes ou campements de chasse sont souvent protégés par des pièges constitués de pierres ou troncs d'arbre en équilibre qu'un simple rocher jeté avec précision peut faire dévaler sur les intrus.

Habitat/Société : les géants des brumes sont fiers de leur force physique et de leurs compétences martiales, et il n'est pas rare que leurs parties de chasse s'agrémentent de jeux au cours desquels chacun essaye de se montrer supérieur aux autres. Leur amusement favori se nomme "copsi". Les géants forment des équipes de deux, qui jettent des rochers de plus en plus gros à ceux qui se trouvent en face. La première paire à rater son lancer a perdu.

Les géants des brumes vivent dans des grottes, canyons ou bosquets touffus situés dans les coins les plus reculés des marécages, des forêts ou des régions côtières. Les hommes chassent presque toujours en groupe et n'hésitent pas pour cela à s'éloigner d'une vingtaine de kilomètres du repaire. Le plus souvent, un groupe est uniquement constitué de géants d'alignement identique.

Par tradition, un jeune géant des brumes ne peut se trouver de compagne tant qu'il n'a pas obtenu au moins un gros bijou en argent. La plupart du temps, les jeunes se regroupent et partent en quête pour ramener le ou les objets en question (ou suffisamment d'argent pour les acheter).

Ces géants ont du mal à se lier aux autres créatures, bien que celles qui ont un alignement similaire puissent les persuader de rendre des services contre paiement (en argent ou en marchandises). Ils ne refusent jamais d'échanger des marchandises ou des services contre de l'argent pur.

Il arrive parfois que des disputes d'ordre territorial naissent entre plusieurs groupes de géants des brumes, surtout lorsque la chasse est mauvaise. Quand ils ne sont pas trop graves, ces différends se règlent souvent par une partie de copsi ou de bras de fer. Quand ces géants se battent entre eux, ils le font le plus souvent à mains nues ou par rochers interposés. Il est très rare qu'ils se servent de leurs armes lors de tels affrontements.

Ces créatures aiment beaucoup la viande cuite et semblent avoir une préférence très marquée pour les créatures à sabots (cheval, bœuf, daim, élan et centaure). Ils font le plus souvent cuire leur repas en allumant un grand feu, puis en plantant les morceaux de viande sur leur épée, qu'ils utilisent alors comme une broche. Pour dessert, ils aiment bien les fruits et les sucreries, et sont très portés sur la boisson quand il y en a de disponible. Ils ne distillent pas leur propre alcool. Ils fument parfois du laiteron dans de grosses pipes en bois, mais il s'agit là d'une herbe trop amère pour qu'humains ou demi-humains puissent l'apprécier.

Écologie : compte tenu de leur taille, les géants des brumes doivent ingérer de grandes quantités de nourriture. Leur territoire de chasse doit donc être très vaste. Il n'est pas rare qu'ils marquent ses limites à l'aide de rochers ou de troncs d'arbre. Ils n'apprécient guère que quelqu'un s'amuse à déplacer ces repères (ou à les faire disparaître). Les sentiers qu'ils utilisent sont très difficiles à camoufler, aussi les protègent-ils à l'aide de pièges (chutes de pierres ou de troncs d'arbre) pour décourager les intrus.

Géant des collines

CLIMAT/TERRAIN :	Collines ou montagnes
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	D
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-12
CLASSE D'ARMURE :	3 (5)
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	12 + 1-2 points de vie
TAC0 :	9
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 ou selon l'arme employée (2-12+7)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet de rochers (2-16)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (4,80 m de haut)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000
	Enfant : Aucun
	Adolescent, -3 DV : 270
	Adolescent, -2 DV : 650
	Adolescent, -1 DV : 2.000



Les géants des collines sont des brutes égoïstes et sournoises qui ne subsistent qu'en terrorisant et en attaquant les proches communautés. Malgré leur faible intelligence, ce sont de bons combattants.

Les géants des collines ont un air simiesque et barbare. Leurs bras sont très longs, leurs épaules tombantes et leur front est extrêmement peu développé. Même si ce sont les plus petits de tous les géants, leurs membres sont comparativement plus massifs que ceux de leurs congénères. Ils font en moyenne 4,80 m de haut pour 2 tonnes, les femelles étant semblables aux mâles. Leur peau va d'un teint légèrement bronzé au brun-rouge. Leurs cheveux sont toujours sombres et leur yeux noirs. Ils ont une espérance de vie de 200 ans.

Leur classe d'armure naturelle est égale à 5, mais elle descend à 3 lorsqu'ils portent des peaux d'animaux cousues à la va-vite, qui leur confèrent une protection identique à une armure de cuir. Presque tous les géants sont habillés de la sorte, et le nombre de peaux qu'un individu porte sur les épaules est un signe de statut social dans certaines communautés (un grand nombre de peaux signifie, en effet, qu'il a tué beaucoup de créatures de grande taille). Rares (5 %) sont ceux qui se confectionnent une armure métallique à partir des armures d'humains qu'ils ont tués. Ceux-là sont CA 0. Comme tous leurs congénères, les géants des collines transportent leurs possessions dans un sac, qui contient le plus souvent 2-8 rochers de lancer, leur trésor et 1-8 objets courants.

Les géants des collines parlent leur propre idiome ainsi que le langage commun à tous les géants. 50 % d'entre eux sont également capables de s'exprimer en ogre.

Combat : les géants des collines préfèrent se battre en se positionnant sur des promontoires rocheux d'où ils peuvent bombarder leurs adversaires tout en limitant au maximum les risques.

Leur arme favorite est un gourdin démesuré qui délivre 2d6+7 points de dégâts (en prenant en compte le bonus de Force du géant). Ils jettent leurs rochers jusqu'à 200 m de distance (portée minimale : 3 m) et ces projectiles infligent 2d8 points de dégâts aux adversaires qu'ils touchent. Eux-mêmes peuvent se saisir de projectiles similaires dans 30 % des cas.

Habitat/Société : un repaire de géants des collines renferme 9-16 de ces créatures (1d8+8) qui constituent le plus souvent une grande famille. Il arrive parfois qu'un tel groupe accueille un géant solitaire. Lorsque ces monstres sont au moins au nombre de 6, la moitié d'entre eux sont des mâles, le reste étant également distribué entre les femelles et les jeunes. Pour déterminer l'âge de chacun de ces derniers, lancez 1d4. Sur un résultat de 4, il s'agit d'un enfant incapable de combattre, ayant autant de points de vie qu'un gnoll. Sur un score de 1-3, c'est un adolescent dont les caractéristiques principales (DV, TAC0 et dégâts) sont respectivement amputées de 1, 2 ou 3 points.

Il arrive parfois qu'un géant des collines ait une intelligence moyenne. Un tel individu est capable de constituer autour de lui une troupe comprenant l'équivalent de deux, trois ou même quatre bandes normales. Ces "rois géants", comme ils aiment se faire appeler, lancent alors des incursions contre les villes humaines ou les territoires des autres races de géants.

Bien que ces monstres préfèrent les régions tempérées, on peut les trouver sous toutes les latitudes du moment qu'ils peuvent disposer de collines ou de montagnes. Ils résident dans des grottes qu'ils creusent parfois eux-mêmes ou encore dans des huttes grossières. Ceux qui vivent dans les régions froides sont capables de tanner les peaux et de les utiliser pour se protéger des baisses de température et du vent glacial.

Il y a 50 % de chances qu'un repaire de géants des collines soit gardé par 2-8 loups noirs (50 % de chances), 1-3 lézards géants (30 %) ou 2-8 ogres (20 %).

La plupart des géants des collines craignent la magie et essayent de détruire les objets magiques qu'ils peuvent acquérir. Les mages sont mis à mort de manière rituelle.

Écologie : ces géants se nourrissent principalement de viande, qu'ils obtiennent par la chasse. Ils apprécient tout particulièrement la chair des jeunes dragons verts, et les bandes vivant dans des régions boisées partent souvent à la recherche de l'antre éventuel d'un de ces monstres. Évidemment, les dragons verts leur rendent la pareille en les chassant activement.

Il arrive parfois que plusieurs bandes de géants des collines commercent entre elles (ou avec des ogres) pour échanger babioles et nourriture.

Géant des montagnes

CLIMAT/TERRAIN :	Tous/Montagnes
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Famille
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	E
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	15+3
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8 ou selon l'arme employée (4-40+10)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet de rochers (2-20)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (4,20 m de haut)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	7.000
	Enfant : Aucun
	Adolescent : 3.000
	Chaman : 8.000
	Chaman, niveau 3 : 9.000



Les géants des montagnes sont de monstrueux humanoïdes qui occupent des grottes dans les régions montagneuses éloignées.

Hauts de 4,20 m pour 900 kg, ce sont des créatures très impressionnantes qui ressemblent énormément aux géants des collines. Leur peau va du teint bronzé au brun-rouge et leurs cheveux sont noirs et raides. Les mâles portent une grande barbe mais pas de moustache, et leur ventre est très proéminent. Ils revêtent le plus souvent des peaux grossières et sont armés d'énormes gourdins. Leur puanteur peut être détectée à plusieurs dizaines de mètres lorsqu'ils ont le vent dans le dos.

Combat : les géants des montagnes attaquent toujours sans la moindre fioriture, et le mot embuscade leur est totalement inconnu. Ils adorent se trouver une position élevée et y amener une grande quantité de rochers. Lorsqu'ils se trouvent dans une telle situation, ils négligent tout abri et se dressent de toute leur taille pour lancer leurs projectiles (qui infligent 2d10 points de dégâts) aussi loin qu'ils le peuvent. Ils sont également capables d'intercepter de tels projectiles les prenant pour cible, et ce dans 30 % des cas.

Au corps à corps, ils utilisent leurs énormes gourdins qui délivrent 4d10+10 points de dégâts à chaque coup, bonus de Force inclus. Ces armes ne sont le plus souvent qu'une branche colossale ou un petit tronc d'arbre, et ils disposent généralement de plusieurs gourdins de réserve. Ils sont aussi forts que les géants du feu (22).

Un géant des montagnes a la possibilité d'appeler et de contrôler d'autres monstres. Cela lui prend 1 tour complet, et 1-6 autres tours s'écoulent ensuite avant que les créatures arrivent. Cette faculté lui permet de convoquer 6-15 ogres (1d10+5, 70 % de chances), 4-9 trolls (1d6+3, 20 %) ou 1-4 géants des collines (10 %), mais il n'a aucun moyen de savoir à l'avance qui répondra à son appel. Le contrôle qu'il exerce sur ces créatures n'a rien d'absolu. Le plus souvent, il leur donne des ordres assez vagues et les monstres lui obéissent de la manière qui leur convient le mieux. Ces créatures peuvent combattre pour leur géant, mais leur propre survie est pour elles plus importante que l'existence de celui qui les a appelées. Elles restent avec lui jusqu'à ce qu'elles meurent, qu'elles soient renvoyées chez elles ou que le géant fasse de nouveau usage de son pouvoir.

Habitat/Société : une famille de géants des montagnes habite généralement dans une caverne de grande taille. Il arrive souvent que des galeries que ces monstres n'ont jamais explorées prennent naissance dans leur repaire, car ils ne s'intéressent guère à ce qui se trouve au-delà de leur domicile. Il y a 75 % de chances que des créatures convoquées fassent office de gardes et de serviteurs dans le repaire.

Femelles et jeunes sont rarement aperçus, vu qu'ils restent toujours à proximité de la grotte. Les géants des montagnes sont polygames, et chaque femelle vit en général avec plusieurs mâles. Les trois quarts des jeunes sont de sexe masculin, ce qui explique que ces monstres ne sont guère nombreux. Lorsqu'un repaire contient au moins 2 géants, il y a 50 % de chances que l'un d'entre eux soit une femelle et 25 % de chances qu'ils aient un enfant avec eux. Lancez 1d4 pour déterminer l'âge de ce dernier. Sur un résultat de 4, il est trop jeune pour pouvoir se défendre. Sur un 1-3, c'est un adolescent dont les caractéristiques (dés de vie, TAC0 et dégâts) sont les mêmes que celles d'un géant des collines.

Il y a 20 % de chances pour que l'un des géants d'une famille soit un chaman. Lancez 1d6 pour déterminer son niveau. Sur un résultat de 1-4, il est niveau 1, de 5-6, il est niveau 2. Il a accès aux sorts des sphères Animale, Charme, Combat, Élémentaire, Générale et Soins. Il peut également détecter les cavernes jusqu'à un petit kilomètre de distance de l'endroit où il se trouve, à moins qu'elles ne soient cachées par magie.

Un repaire n'abrite qu'une seule et unique famille, mais plusieurs familles éparpillées sur une ou plusieurs montagnes forment une tribu dirigée par un chaman de niveau 3. Ce dernier préside aux rassemblement de la tribu et conseille ceux qui viennent le voir. Il ne réside jamais avec aucun autre géant, préférant s'entourer de monstres convoqués.

Écologie : les géants des montagnes vivent de la chasse et de la cueillette. Ils ont un goût très prononcé pour le mouton sauvage, mais ils mangent également des noix, des racines et toutes sortes de plantes comestibles. Aucune créature ne les traque activement, mais il arrive parfois qu'ils s'installent dans une caverne qu'ils auraient mieux fait d'éviter. Comme ils ont tendance à ne pas explorer leur domicile, de sales bestioles des profondeurs remontent parfois de nuit pour les dévorer dans leur sommeil.

Ces géants ne sont ni bons ni mauvais. Il est donc possible de s'entendre avec eux. Ils se méfient toutefois des étrangers et n'aiment guère avoir affaire à eux.

Géant des nuages

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes ou îles de nuages magiques
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	De moyenne à haute (8-12)
TRÉSOR :	E, Q (x5)
ALIGNEMENT :	Neutre (bon ou mauvais, une chance sur deux)

NOMBRE APPARAISSANT :	1-10
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	16 + 2-7 points de vie
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10 ou selon l'arme employée (6-24+11)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet de rocher (2-24)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement surpris sur un 1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (7,20 m de haut)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	10.000
	Enfant Aucun
	Adolescent, -3 DV : 975
	Adolescent, -2 DV : 3.000
	Adolescent, -1 DV : 5.000
	Jeteur de sorts, niveau 1 : 11.000
	Jeteur de sorts, niveau 2 : 11.000
	Jeteur de sorts, niveau 3 : 11.000
	Jeteur de sorts, niveau 4 : 13.000



Les géants des nuages se considèrent supérieurs à tous leurs semblables, à l'exception des géants des tempêtes, en qui ils voient leurs égaux. Dotés d'un esprit créatif, ils apprécient les belles choses et sont d'excellents stratèges.

Ces créatures sont très musclées et leurs traits sont réguliers et bien définis. Les mâles font en moyenne 7,20 m de haut pour près de 5,2 tonnes. Pour leur part, les femelles font entre 30 cm et 60 cm de moins et pèsent entre 500 kg et 1 tonne de moins que les mâles. La couleur de leur peau va d'un blanc laiteux teinté de bleu au bleu pâle. Leurs cheveux sont couleur argent ou airain et leurs yeux d'un bleu irisé. Ils peuvent atteindre 400 ans.

Les géants des nuages sont naturellement CA 0. Bien qu'ils ne portent jamais d'armure, ils apprécient tout particulièrement les objets magiques de protection, et 5 % d'entre eux en possèdent un. Ils se parent de splendides atours confectionnés dans de très beaux tissus et arborent de nombreux bijoux. La plupart considèrent que l'apparence est synonyme de statut social : plus les bijoux et vêtements sont beaux, plus le géant est important. Ils aiment également la musique, et nombre d'entre eux jouent au moins d'un instrument (la harpe étant leur favorite). Contrairement à la plupart des autres géants, ils laissent leur trésor dans leur repaire et ne transportent avec eux que de la nourriture, quelques rochers de jet, 10-100 pièces de monnaie et un instrument de musique.

Les géants des nuages parlent leur propre langage et la langue commune aux géants. 60 % d'entre eux sont également capables de converser en commun.

Combat : les géants des nuages combattent par unités très bien organisées et suivant des plans de bataille développés avec soin. Ils préfèrent faire en sorte de se retrouver au-dessus de leurs adversaires. Leur tactique favorite consiste à encercler l'ennemi et à le noyer sous un déluge de rochers tandis que ceux d'entre eux qui sont capables d'utiliser des sorts s'en servent de loin. Les géants des nuages peuvent jeter leurs rochers jusqu'à 240 m de distance, ces projectiles infligeant 2d12 points de dégâts. Leurs énormes morgensterns délivrent, quant à elles, 6d4+11 points de dégâts, c'est-à-dire 3 fois les dégâts de l'arme normale, plus leur bonus de Force. Un géant des nuages sur dix possède une arme magique.

Habitat/Société : ces monstres vivent par petits clans ne comprenant jamais plus de six individus, mais chacun de ces groupes sait où en trouver 1-8 autres. Les géants se rassemblent pour se battre contre un adversaire commun, mais aussi pour faire la fête ou des affaires. Ces clans réunis se reconnaissent un chef commun, qui est souvent un géant d'âge avancé et détenant des pouvoirs magiques. Un géant des nuages sur dix est magicien de niveau 4, et un sur vingt prêtre de niveau 4. Aucun géant des nuages ne peut être à la fois prêtre et mage.

Dans un repaire, la moitié des individus rencontrés n'ont pas encore atteint l'âge adulte. Pour déterminer l'âge de chacun de ces jeunes, jetez 1d4. Sur un résultat de 4, il s'agit d'un enfant incapable de se battre et dont les points de vie sont ceux d'un ogre. Sur un résultat de 1-3, c'est un adolescent dont les caractéristiques principales (DV, TAC0 et dégâts) sont respectivement amputées de 1, 2 ou 3 points.

La plupart des géants des nuages vivent au sommet de montagnes perpétuellement noyées dans la brume dans les régions tropicales ou subtropicales. Ils résident dans des châteaux grossièrement taillés. Seuls 10 % d'entre eux habitent un château flottant sur un nuage enchanté. Tous les géants vivant en un tel lieu possèdent la faculté innée de *lévitation* (3 fois par jour, en pouvant porter jusqu'à 1 tonne de poids additionnel). Ils peuvent également jeter *nuage de brouillard* 3 fois par jour et *mur de brouillard* 1 fois par jour. Tous ces pouvoirs sont utilisés comme si le géant était un magicien de niveau 6.

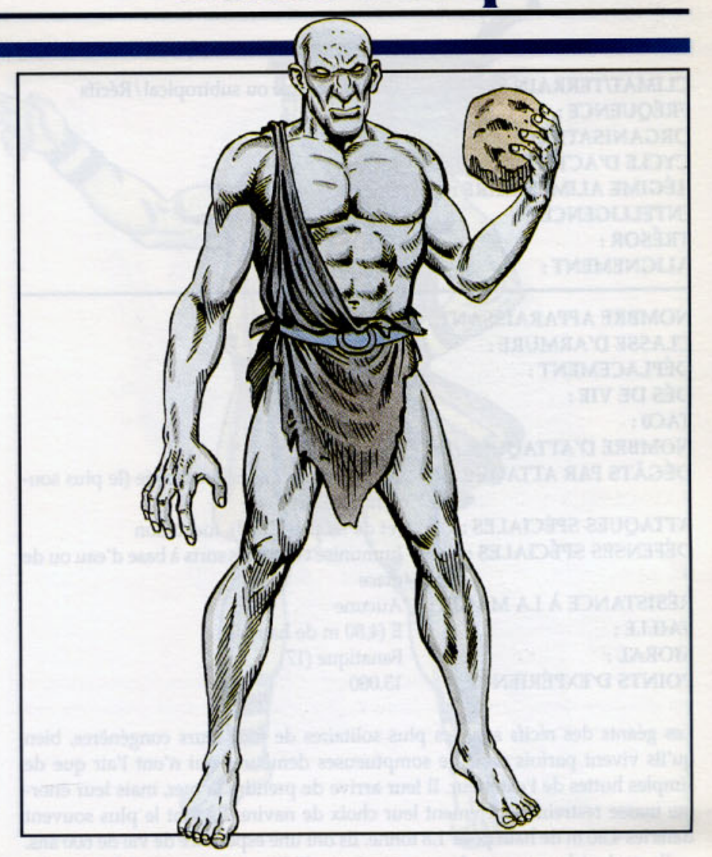
Il y a 60 % de chances qu'un repaire de géants des nuages soit gardé par 1-4 lions tachetés, 2-5 ours-hiboux ou 2-5 griffons (remplacés par 1-2 wivernes si les géants sont d'alignement mauvais). Les géants maléfiques ont également 50 % de chances d'être servis par 1-20 esclaves humains ou demi-humains. S'ils résident sur un nuage, leur château a 80 % de chances d'être gardé par 2-5 griffons, 2-8 hippogriffes ou 2-5 aigles géants.

Les châteaux dans les nuages sont de merveilleux endroits parés de splendides vergers de taille gigantesque. S'il faut en croire la légende, certains géants creusent le "sol" même de leur île comme une exploitation minière pour y trouver des pépites d'argent massif.

Écologie : les géants des nuages ont un goût très prononcé pour le vin vieux et la nourriture en sauce et épicée.

Ceux qui sont d'alignement bon commercent avec les communautés humaines et demi-humaines de la région pour tout ce qui est nourriture, vin, tissus et bijoux. Certains clans peuvent établir de très bonnes relations avec ces communautés, et même venir à leur aide en cas de péril. Les géants des nuages maléfiques attaquent, quant à eux, les humains et demi-humains pour obtenir ce qu'ils désirent.

Géant des pierres



CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes subtropicales ou tempérées
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	D
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1-10
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	14 + 1-3 points de vie
TAC0 :	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8 ou selon l'arme employée (2-12+8)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet de rochers (3-30)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (5,40 m de haut)
MORAL :	Champion (16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	7.000
	Enfant : Aucun
	Adolescent, -3 DV : 975
	Adolescent, -2 DV : 3.000
	Adolescent, -1 DV : 6.000
	Ancien : 9.000
	Jeteur de sorts : 9.000

Les géants des pierres sont minces mais musclés. Leur peau dure et dénuée de poils est lisse et grise, ce qui leur permet de se fondre avec facilité dans l'environnement montagneux qui est le leur. Leurs traits émaciés et leurs yeux creusés leur confèrent une expression de perpétuelle sévérité.

Ces géants mesurent dans les 5,40 m de haut pour 4 tonnes, ce poids étant dû à la densité de leur épiderme. Les femelles sont un peu plus petites et plus légères. Les géants des pierres sont naturellement CA 0. Ils ne portent jamais d'armure et sont uniquement vêtus d'habits couleur pierre. Ils ont une espérance de vie de 800 ans.

Comme de nombreux autres géants, ils transportent toujours une grande partie de leurs possessions matérielles avec eux, laissant toutefois leur trésor dans leur repaire. Leur sac contient généralement 2-24 rochers de lancer, une maigre partie de leurs richesses et 1-8 objets courants.

Les géants des pierres parlent leur propre langage ainsi que la langue des géants des collines, des géants des nuages et des géants des montagnes. 50 % d'entre eux sont également capables de converser en commun.

Combat : quand ils le peuvent, les géants des pierres préfèrent combattre de loin. Ils sont capables de jeter leurs rochers jusqu'à une distance de 300 m (portée minimale : 3 m) et ces projectiles délivrent 3d10 points de dégâts à toutes les créatures qu'ils touchent. Eux-mêmes sont capables d'intercepter des projectiles similaires dans 90 % des cas. Leur tactique favorite consiste à rester immobiles contre une paroi rocheuse pour se fondre dans leur environnement, puis à jeter leurs rochers pour surprendre leurs adversaires. Nombre d'entre eux amassent de gros tas de pierres à proximité de leur repaire pour les faire tomber telle une avalanche sur d'éventuels intrus.

Lorsque ces géants n'ont pas d'autre choix que de combattre au corps à corps, ils utilisent des gourdins de pierre taillée qui délivrent 2d6+8 points de dégâts à chaque coup, c'est-à-dire 2 fois les dégâts d'un gourdin normal, plus le bonus de Force du géant (20, soit un bonus de +8).

Habitat/Société : les géants des pierres habitent de préférence dans de profondes grottes s'ouvrant haut à flanc de montagne, dans des régions balayées par d'incessantes tempêtes de neige. Ils vivent en clan, mais de tels groupes sont rarement constitués de plus de 10 individus. Pour se protéger mutuellement et conserver un certain sens communautaire, plusieurs clans s'installent souvent dans la même région. Chaque chaîne de montagne abrite ainsi généralement 2-8 clans de géants des pierres.

Ces créatures sont des artistes peu sophistiqués qui pratiquent la peinture rupestre et dessinent également des scènes de leur existence sur des parchemin de peau tannée. Certains apprécient la musique et jouent de la flûte (taillée dans la pierre) ou du tambour. D'autres créent des bijoux d'une grande simplicité en constituant des colliers à l'aide de billes de pierre peintes.

Lorsqu'un repaire de géants des pierres abrite au moins 8 individus, la répartition des sexes est la suivante : un quart de mâles, un quart de femelles et deux quarts d'enfants. Pour déterminer la maturité de ces derniers, lancez 1d4. Sur un résultat de 4, le géant est un enfant incapable de combattre, ayant autant de points de vie qu'un ogre. Sur un score de 1-3, c'est un adolescent dont les caractéristiques principales (DV, TAC0 et dégâts) sont respectivement amputées de 1, 2 ou 3 points.

Un géant des pierres sur vingt possède des facultés magiques en rapport avec son environnement. Ces anciens peuvent jeter les sorts *façonnage de la pierre*, *pierres commères* et *transmutation de la pierre en boue* (ou *de la boue en pierre*), 1 fois par jour chacun et comme s'ils étaient des magiciens de niveau 5. Un de ces anciens sur dix est également capable de jeter des sorts comme un mage de niveau 3. Leurs sorts peuvent être déterminés aléatoirement ou choisis par le MD. Il n'est pas rare que ces individus occupent des postes haut placés et même qu'ils dirigent plusieurs clans.

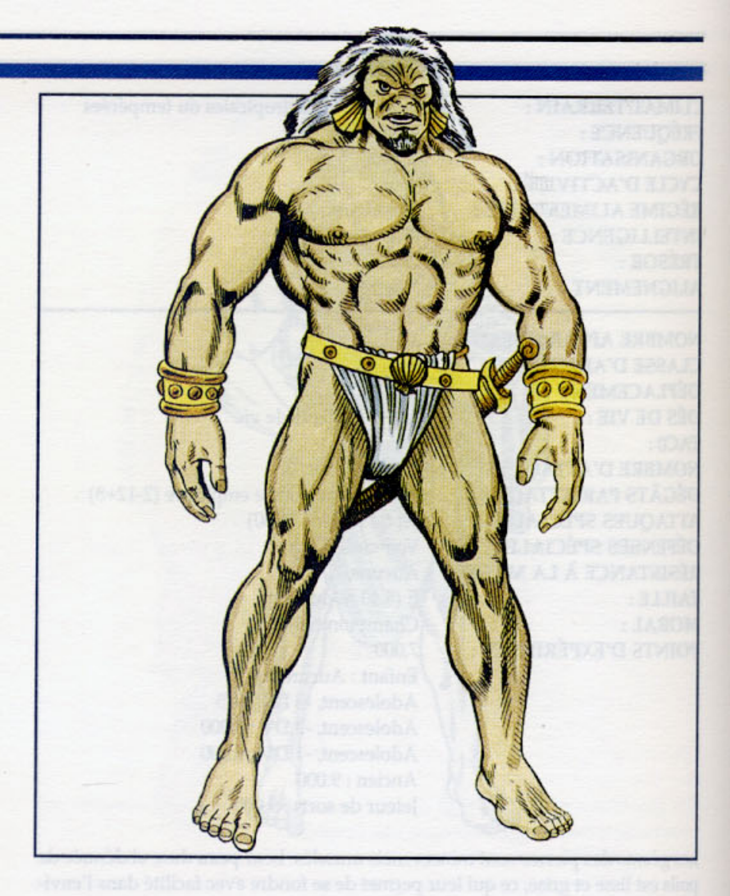
Les géants des pierres vivent le plus souvent dans les chaînes de montagnes des régions tempérées ou subtropicales. Ils aiment bien les ours des cavernes et 1-8 de ces animaux font office de gardes dans 75 % de leurs repaires. Plusieurs tribus se rassemblent parfois pour organiser des concours de jets de rochers, l'équipe perdante étant celle qui se fait le plus souvent toucher.

Écologie : les géants des pierres sont omnivores, mais tous leurs aliments doivent être dans un remarquable état de fraîcheur. Ils cuisent donc leur viande très rapidement après l'avoir tuée. Ils utilisent les peaux des animaux pour s'en faire des couvertures et proposent ce dont ils n'ont pas besoin aux communautés humaines les plus proches en échange de rouleaux de tissu ou encore de têtes de bétail qui sont pour eux une excellente source de nourriture. De nombreuses bandes de ces créatures élèvent des troupeaux de chèvres géantes dans leurs cavernes et à proximité pour disposer d'un approvisionnement continu en lait, beurre et fromage.

Géant des récifs

CLIMAT/TERRAIN :	Océan tropical ou subtropical / Récifs
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	Z (A)
ALIGNEMENT :	Neutre bon

NOMBRE APPARAISSANT :	1 ou 1-4
CLASSE D'ARMURE :	0 ou -4
DÉPLACEMENT :	15, ng 12
DÉS DE VIE :	18
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10 ou selon l'arme employée (le plus souvent, 2-20+10)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet de rochers (3-30), tourbillon
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre les sorts à base d'eau ou de glace
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (4,80 m de haut)
MORAL :	Fanatique (17)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	13.000



Les géants des récifs sont les plus solitaires de tous leurs congénères, bien qu'ils vivent parfois dans de somptueuses demeures qui n'ont l'air que de simples huttes de l'extérieur. Il leur arrive de prendre la mer, mais leur énorme masse restreint sévèrement leur choix de navire. Ils font le plus souvent dans les 4,80 m de haut pour 1,8 tonne. Ils ont une espérance de vie de 600 ans.

Ils parlent leur propre langue ainsi que l'idiome commercial de tous les géants et le langage des géants des tempêtes et des géants des nuages. 40 % d'entre eux sont également capables de converser en commun.

La peau des géants des récifs a la couleur du cuivre poli et leurs cheveux sont blancs. Ils ont un poitrail et des muscles extrêmement développés, ce qu'ils doivent au fait de nager dans une eau qui résiste sans cesse à leur masse. Ils ont une Force de 22. À terre, ils portent des vêtements faits de cheveux tissés. Dans l'eau, ils ne gardent rien d'autre qu'une ceinture où ils fixent bourses et couteaux.

Combat : les géants des récifs préfèrent combattre dans l'eau ou sous l'eau, et ce sont de terribles adversaires lorsqu'ils se mettent en colère. Ils ne subissent pas la moindre pénalité en combattant dans un élément liquide et sont immunisés contre tous les sorts à base d'eau ou de glace. Ils utilisent le plus souvent des tridents géants délivrant 2d10+10 points de dégâts par attaque, mais il leur arrive également de se battre aux poings (1d10 points de dégâts par coup).

Un géant des récifs peut créer, 1 fois par jour, un tourbillon. À moins de réussir un test de Force, toutes les créatures se trouvant à moins de 3 m du géant sont aspirées par le tourbillon et subissent 2d8 points de dégâts assénés par des chocs violents et répétés, plus 2d10 points supplémentaires dus à l'asphyxie (à moins qu'elles ne soient capables de respirer sous l'eau, auquel cas les dégâts subis sont réduits à 2d8). Ce tourbillon n'est pas assez puissant pour entraîner un navire sous les flots.

Les géants des récifs peuvent lancer des rochers jusqu'à 350 m de distance. Chacun de ces projectiles délivre 3d10 points de dégâts. Ils préfèrent utiliser cette forme d'attaque contre les bateaux dont ils n'apprécient pas la venue, et ne s'en servent jamais contre des individus.

Habitat/Société : les géants des récifs restent souvent seuls pendant une très longue période, mais quand ils s'accouplent, c'est pour la vie. Quand les enfants ont atteint l'âge de la puberté, ils partent à la recherche d'une île ou d'un récif qui deviendra leur "chez eux".

Ils érigent le plus souvent leur demeure dans les collines ou dans un défilé au cœur de leur île, et une telle habitation recèle immanquablement meubles et décorations conservées de génération en génération. Cette demeure fait le plus souvent partie de l'héritage : la fille aînée d'une famille est chargée de s'occuper de ses parents lorsque ceux-ci se font vieux, et la maison devient sienne à leur mort. Ces jeunes femmes à la dot extrêmement intéressante sont très courtisées par les jeunes géants de sexe masculin, chacun des prétendants cherchant à faire la preuve de sa valeur, tout en essayant de discréditer ses concurrents aux yeux de sa belle. Les concours de plongée, de surf et de pêche sont les moyens les plus couramment employés pour régler la question.

Écologie : ces géants pêchent à proximité de leurs récifs, sur lesquels ils recueillent également divers aliments. Ils sont capables de prendre un banc entier de poissons d'un seul coup de filet et savent retenir leur souffle suffisamment longtemps pour aller chercher perles, éponges et coraux. Leur force prodigieuse leur permet de nager pendant des heures sans se fatiguer. C'est de cette manière qu'ils peuvent amasser de grandes quantités de marchandises qu'ils échangent par la suite contre d'autres objets.

Certains géants des récifs gardent des troupeaux de chèvres ou de moutons, mais c'est le plus souvent parce que leur grand âge leur interdit désormais de pêcher et de plonger avec une grande efficacité.

Ces créatures passent souvent des accords commerciaux avec les humains et les autres races mercantiles. Elles reçoivent ainsi des habits, des sucreries et des objets en métal en échange de perles et d'autres trésors marins.

L'enthousiasme que les géants des récifs mettent à piller les fonds marins leur a attiré l'inimitié des hommes-poissons, des tritons et des autres races aquatiques.

Géant des tempêtes



CLIMAT/TERRAIN :	Spécial (voir ci-dessous)
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	E, Qx10, S
ALIGNEMENT :	Chaotique bon

NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-4)
CLASSE D'ARMURE :	-6 (0)
DÉPLACEMENT :	15, ng 15
DÉS DE VIE :	19 + 2-7 points de vie
TAC0 :	1
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10 ou selon l'arme employée (3-30+12)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre l'électricité
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	T (7,80 m de haut)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	14.000
	Enfant : Aucun
	Adolescent, -3 DV : 1.400
	Adolescent, -2 DV : 4.000
	Adolescent, -1 DV : 7.000
	Jeteur de sorts, niveau 1 : 15.000
	Jeteur de sorts, niveau 2 : 15.000
	Jeteur de sorts, niveau 3 : 15.000
	Jeteur de sorts, niveau 4 ou plus : 17.000

Les géants des tempêtes sont doux et vivent comme des reclus. Ils tolèrent généralement les autres, mais peuvent se montrer très dangereux lorsqu'on les met en colère.

Ils ressemblent à des humains aux proportions idéales et à la taille multipliée par quatre. Quel que soit leur sexe, ils mesurent dans les 7,80 m pour 6,7 tonnes. Leur peau est vert pâle ou, plus rarement, mauve. Ceux qui ont la peau verte ont des cheveux vert sombre et des yeux couleur émeraude, tandis que les autres ont une chevelure violette ou indigo et des yeux violets ou gris argent. Ils ont une espérance de vie de 600 ans.

Leur accoutrement est la plupart du temps constitué d'une tunique assez courte, d'une ceinture, de sandales (sauf pour ceux qui préfèrent aller pieds nus) et d'un bandeau qui leur ceint le front. Les bijoux qu'ils portent sont peu nombreux mais superbement ouvragés ; il s'agit le plus souvent d'anneaux, de cerclets et de bracelets de chevilles (pour ceux qui préfèrent se passer de sandales).

Les géants des tempêtes ont souvent de nombreuses bourses attachées à leur ceinture. Ces dernières leur permettent de transporter quelques outils et objets de première nécessité, ainsi qu'un instrument de musique (la flûte pan et la harpe étant les plus fréquents). Ils préfèrent laisser leurs possessions matérielles chez eux, à l'exception des bijoux qu'ils portent.

Ils parlent leur propre langue ainsi que celle des géants des nuages, le langage de tous les géants et le commun de la race humaine.

Combat : tous les géants des tempêtes sont immunisés contre l'électricité et la foudre. Contrairement à la plupart des autres géants, ils ne jettent pas de rochers, préférant utiliser leurs armes et leurs pouvoirs innés, mais ils sont tout de même capables d'attraper les projectiles de ce type dans 65 % des cas.

Dès la naissance, les géants des tempêtes possèdent la faculté de *respiration aquatique* et peuvent se déplacer, combattre et utiliser leurs sorts sous l'eau comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme. Adultes et adolescents peuvent également jeter *contrôle du climat* et *lévitation*, qui leur permet de soulever leur propre poids ainsi que 2 tonnes supplémentaires (2 fois par jour). Enfin, les adultes ont également accès aux pouvoirs suivants, à raison d'un par jour : *appel de la foudre* (3 éclairs délivrant chacun 17d8 points de dégâts), *contrôle des vents*, *convocation du climat* et *éclair* (1 éclair infligeant 10d6 points de dégâts). Les géants des tempêtes utilisent ces pouvoirs comme s'ils étaient des jeteurs de sorts de niveau 15. Lorsqu'ils sont en colère, ils enchaînent souvent *convocation du climat* et *appel de la foudre*.

Ces géants se battent à l'aide de monstrueuses épées à deux mains. Toutes leurs armes infligent le triple des dégâts normaux, plus leur bonus de Force (24, pour un bonus de +12). Autrement dit, leurs épées à deux mains délivrent 3d10+12 points de dégâts par coup. Ils utilisent également de gigantesques arcs composites pouvant envoyer des flèches délivrant 3d6 points de dégâts chacune à 300 m de distance. Tout géant des tempêtes a 10 % de chances de posséder une arme magique.

La classe d'armure naturelle de ces créature est égale à 0, mais au combat, ils revêtent le plus souvent une armure de plates en bronze ciselée avec soin (CA -6).

Habitat/Société : les géants des tempêtes sont des êtres solitaires qui n'ont pourtant rien de timide. Ils résident dans des châteaux bâtis sur des nuages (dans 60 % des cas), au sommet des montagnes (30 %) ou sous l'eau (10 %). Leur existence est très calme et tournée vers la contemplation. Ils passent leur temps à méditer sur le monde, à composer de la musique et à s'occuper de leurs terres. Ceux qui vivent dans les airs ou sur la terre ferme sont généralement en bons termes avec les géants des nuages (d'alignement bon) et les dragons d'argent de leur voisinage, et tous coopèrent pour se garantir une protection mutuelle. Ceux qui vivent sous l'eau passent le même type d'accord, mais avec les hommes-poissons et les dragons de bronze.

Lorsque l'on rencontre deux géants des tempêtes ou plus dans un repaire, il s'agit d'un couple et de leur progéniture. Pour déterminer l'âge de chaque jeune, lancez 1d4. Sur un résultat de 4, il s'agit d'un enfant incapable de se battre, ayant les points de vie d'un ogre. Sur un résultat de 1-3, c'est un adolescent dont les caractéristiques principales (DV, TAC0 et dégâts) sont respectivement amputées de 1, 2 ou 3 points.

Il y a 20 % de chances qu'un géant des tempêtes adulte soit également prêtre (dans 70 % des cas) ou magicien/prêtre (30 %). Ces jeteurs de sorts peuvent atteindre le niveau 9 en tant que prêtre et le niveau 7 en tant que mage. Les prêtres ont accès aux sphères suivantes : Animale, Charme, Climat, Combat, Création, Garde, Soins, Soleil et Végétale. En tant que magiciens, ils ne sont jamais spécialisés et préfèrent les sorts des écoles suivantes : Abjuration, Altération, Convocation et Évocation.

Les repaires de géants des tempêtes sont toujours protégés par des gardes. Pour ce qui est des antres terrestres ou aériens, cette fonction est assurée par 1-2 rukhs (dans 70 % des cas), qui servent également de montures, ou 1-4 griffons (30 %). Pour ce qui est des repaires sous-marins, ces gardes prennent la forme de 2-8 lions de mer.

Écologie : les géants des tempêtes vivent de ce que la nature leur offre à proximité de leur domicile. Si cela ne leur suffit pas, ils plantent eux-mêmes ce dont ils ont besoin et s'occupent par la suite de leur potager, de leurs champs et de leurs vignes. Ils n'élèvent jamais de troupeau, préférant chasser les animaux qui leur sont nécessaires pour se nourrir.

Géant du désert



CLIMAT/TERRAIN :	Désert
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	B
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	2-20
CLASSE D'ARMURE :	1
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	13
TAC0 :	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10 ou selon l'arme employée (2-12+7)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet d'épieu (2-12+7)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Camouflage
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (5,10 m de haut)
MORAL :	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	5.000

Les géants du désert étaient autrefois très nombreux dans les plaines arides et les étendues désertiques de la Terre du Destin, mais ils sont désormais victimes d'une malédiction divine qui les pétrifie lentement mais inexorablement. Ils parcourent leur territoire en compagnie de leurs montures et de leurs têtes de bétail. Leur grande civilisation a depuis longtemps disparu sous les sables du désert.

Leur visage buriné est creusé de rides profondes. Même les plus jeunes sont plus ou moins marqués, bien que cela ne soit pas visible chez les femmes compte tenu du fait qu'elles portent le voile. Leurs cheveux noirs et leur peau bronzée rendent leurs yeux plus bleus encore. Lorsque leurs pupilles deviennent noisette, c'est que la fossilisation est tout proche. Ils font en moyenne 5,10 m de haut pour un poids de 3,2 tonnes, mais ceux qui sont en train de se pétrifier pèsent parfois jusqu'à deux fois plus. Les géants du désert ont une espérance de vie de 400 ans.

Combat : lorsqu'ils le peuvent, les géants du désert combattent à dos de leur monture, mais ils ont extrêmement de mal à en trouver à leur taille. Ces montures peuvent être des lézards géants, d'énormes insectes, de grands squelettes de chevaux animés ou encore des rukhs. Certains de ces géants étaient autrefois employés comme gardes du corps ou mercenaires par les plus puissants des sultans humains. Nombre de légions se sont égaillées dans la nature après avoir vu une unité de géants du désert effectuer leur danse rituelle préparatrice au combat.

Ces géants ne jettent pas de rochers. En effet, les projectiles de ce type sont rares dans les régions qu'ils habitent, et il serait extrêmement éreintant de les transporter de loin en loin. Au lieu de cela, ils se taillent de grands épieux à partir du bois qu'ils ramassent en passant à proximité des régions tropicales (jungle, etc.). Ces armes sont transmises de génération en génération et font partie intégrante de leur héritage. Elles ont une portée de 3/6/9 et infligent 2d6+7 points de dégâts. Les chefs des géants du désert se battent parfois à l'aide de grands cimeterres attribués à leurs ancêtres en remerciement de services rendus. Ces armes délivrent 2d8+7 points de dégâts mais ne peuvent être maniées que par un individu ayant au moins 19 en Force. Il arrive parfois qu'un géant du désert se batte à mains nues, auquel cas chacun de ses coups de poing inflige 1d10 points de dégâts.

Certains de ces géants ont la faculté d'appeler leurs ancêtres transformés en pierre. On les appelle les danseurs de sable, en référence à la manière dont leurs ancêtres écartent le sable du désert lorsqu'ils sortent de sous la surface du sol. Les danseurs de sable ne sont ni prêtres ni mages et ne possèdent aucun autre pouvoir. Un géant du désert sur dix peut ainsi rappeler ses ancêtres et leur ordonner de se battre pour lui. Il peut, 1 fois par semaine, en appeler 1-6, qui combattent sous ses ordres pendant 2-12 tours. La convocation prend 1 tour. Les géants ranimés tombent en poussière lorsqu'on les tue de nouveau. Les enfants possédant ce don peuvent faire surgir 2-20 montures de pierre des sables du désert. Pour leur part, les danseurs de sable adultes peuvent, s'ils le souhaitent, appeler 3-30 montures au lieu de leurs 1-6 ancêtres.

L'épiderme des géants du désert est si semblable au sable et à la pierre qu'ils peuvent se camoufler avec une grande efficacité s'ils disposent de 1 tour de préparation. Cette faculté leur permet de surprendre leurs adversaires et leurs proies (ceux d'entre eux qui perdent leur troupeau font souvent appel à ce talent naturel pour devenir brigands, et leur nombre ne cesse d'augmenter au fur et à mesure que l'extinction de cette race se précise). Un géant camouflé surprend ses adversaires sur un score de 1-4 au d10, tandis que lui-même n'a qu'une chance sur dix d'être repéré par quelqu'un qui le cherche activement.

Habitat/Société : les géants du désert sont des nomades que l'on trouve rarement séparés de leurs troupeaux. Leur passage est souvent responsable du saccage de vallées entières dans les régions fertiles, mais ils ne remboursent jamais les dommages qu'ils ont pu causer aux fermiers ou bergers de la région. Ils considèrent que les terres qu'ils traversent leur appartiennent et n'éprouvent aucun remords si leurs troupeaux font disparaître toute la pâture d'une région (ni même lorsque leurs bêtes trouvent leur pitance dans les champs cultivés). Rares sont les sultans qui essayent de prévenir les déprédations de ces géants par la force. Pour la plupart, ils préfèrent en effet les inciter à aller ailleurs en leur promettant de les employer en tant que mercenaires. Certains acceptent même de leur offrir du sel, du tissu, des épices et du métal, mais uniquement s'ils retournent chez eux.

Écologie : pendant la saison des pluies, les géants du désert parcourent des centaines de kilomètres à la tête de leurs troupeaux. Quand il n'y a pas de précipitations, la rare végétation du désert sèche aussitôt et les géants comme leurs bêtes meurent de faim. Lors de ces périodes, les jeunes gens de sexe masculin se font souvent employer comme mercenaires et utilisent l'argent qu'ils gagnent pour nourrir l'ensemble de la tribu. Lorsque la sécheresse se poursuit durant plusieurs années, de plus en plus de géants doivent se rendre en ville, mais leur nombre reste tout de même faible en comparaison des humains et demi-humains.

Géant du feu

CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré, tropical ou subtropical/Tous
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De basse à moyenne (5-10)
TRÉSOR :	E
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-8
CLASSE D'ARMURE :	-1 (5)
DÉPLACEMENT :	12 (15)
DÉS DE VIE :	15 + 2-5 points de vie
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8 ou selon l'arme employée (2-20+10)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet de rochers (2-20)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Résistant au feu
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (5,40 m de haut)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	8.000
	Enfant : Aucun
	Adolescent, -3 DV : 420
	Adolescent, -2 DV : 1.400
	Adolescent, -1 DV : 5.000
	Chaman/homme-médecine, niveau 1 : 9.000
	Chaman/homme-médecine, niveau 2 : 10.000
	Chaman/homme-médecine, niveau 3 : 10.000
	Chaman/homme-médecine, niveau 4 : 12.000



Les géants du feu sont des monstres brutaux et impitoyables, à la société fortement militarisée.

Ils sont grands, mais trapus, ce qui leur donne l'apparence de nains immenses. Un adulte de sexe masculin fait 5,40 m de haut et 3,60 m de tour de taille pour un poids moyen de près de 3,4 tonnes. Leur peau est noire comme le charbon, leur cheveux rouges ou orange, et leur mâchoire prognathe s'orne de dents jaunies. Ils ont une espérance de vie de 350 ans.

Les géants du feu sont naturellement CA 5, mais leurs guerriers portent généralement une armure à bandes et un casque de métal rond, ce qui leur confère une CA -1. Ils transportent leurs possessions dans un grand sac, qui contient généralement 2-5 rochers de jet, leur trésor, un briquet et 3-12 objets courants. Tout ce qu'ils possèdent est sale, malodorant et plus ou moins cabossé, ce qui rend l'identification des objets de valeur pour le moins difficile.

Les géants du feu parlent la langue commune à tous les géants ainsi que leur propre langage.

Combat : les géants du feu sont immunisés contre le feu et la chaleur non-magiques, ainsi que contre les souffles de dragon rouge. De plus, ils bénéficient d'une résistance innée au feu magique (-1 point de dégâts par dé). Les adultes peuvent projeter des rochers jusqu'à 200 m de distance (portée minimale : 3 m). Ces projectiles infligent 2d10 points de dégâts. Les géants du feu sont également capables (50 % de chances) d'attraper au vol des projectiles similaires que l'on aurait lancés sur eux. Ils combattent le plus souvent de manière disciplinée et se contentent de jeter leurs rochers jusqu'à ce qu'ils viennent à manquer de munitions ou jusqu'à ce que l'adversaire charge. Quand ils le peuvent, ils aiment bien tendre une embuscade à leurs ennemis à proximité d'un bassin de lave ou d'une source d'eau bouillante. Dans ce cas, ils utilisent leur environnement pour chauffer leurs projectiles, et ces derniers délivrent 1d6 points de dégâts supplémentaires à toutes les créatures qu'ils touchent.

Les guerriers ont un faible pour les épées à deux mains géantes. Les armes des géants du feu infligent le double des dégâts normaux, plus le bonus de Force de ces créatures (22, pour un bonus de +10). Un guerrier armé d'une épée à deux mains assène donc 2d10+10 points de dégâts par coup.

Habitat/Société : les géants du feu vivent en groupes bien organisés et fortement militarisés qui occupent des châteaux ou cavernes de grande taille. Dans un tel repaire, ils sont 13-20 (1d8+12), mais la moitié n'ont pas encore atteint l'âge adulte. Pour déterminer la maturité d'un géant du feu, lancez 1d4. Sur un résultat de 4, il s'agit d'un enfant incapable de combattre, ayant autant de points de vie qu'un ogre. Sur un score de 1-3, c'est un adolescent dont les caractéristiques principales (DV, TAC0 et dégâts) sont respectivement amputées de 1, 2 ou 3 points.

Un repaire de géants du feu est toujours protégé par des gardes vigilants, et parfois même par des pièges. Ces créatures ont un faible pour les chutes de pierres, qui infligent 5d6 points de dégâts aux intrus, et les grosses arbalètes pouvant tirer 1, 2 ou même 3 carreaux à la fois, chacun délivrant 2d8 points de dégâts.

Les chefs de guerre particulièrement intelligents sont capables de contrôler des groupes trois ou quatre fois plus importants que la normale. Un géant du feu commandant plus de 30 de ses semblables prend souvent le titre de roi. Les rois possèdent toujours une armure supérieure à la normale et une arme magique (de +1 à +3).

Il y a 20 % de chances qu'une bande de géants du feu soit accompagnée d'un chaman (80 % de chances) ou d'un homme-médecine (20 %). Si le groupe est dirigé par un roi, il a 80 % de chances de comprendre un jeteur de sorts. Les chamans sont des prêtres de niveau 1 à 7. Ils ont accès aux sphères suivantes (sorts normaux ou inversés) : Charme, Combat, Divination, Élémentaire, Protection et Soins. Les hommes-médecines sont des prêtres/magiciens pouvant, au maximum, atteindre le niveau 7/3. Eux préfèrent les sorts pouvant détecter ou stopper les intrus.

Il n'est pas rare que les géants du feu capturent d'autres créatures et les domptent pour s'en faire des gardes. Il y a ainsi 50 % de chances de trouver 1-4 molosses sataniques dans un repaire de géants du feu. Lorsque le groupe est plus important que la normale, il faut tirer ce pourcentage pour chaque tranche de 10 géants. S'il y a plus de 30 géants dans le repaire, ils ont également 30 % de chances d'avoir 2-5 trolls comme gardes supplémentaires (tirer ce pourcentage par tranche de 20 géants). Enfin, un roi peut également (20 % de chances) avoir avec lui 1-2 dragons rouges dont la catégorie d'âge est comprise entre 2 et 5. Les géants du feu font souvent des prisonniers pour les réduire en esclavage ou les échanger contre rançon. Il y a 25 % de chances de trouver 1-2 captifs dans un repaire (une nouvelle fois, tirer ce pourcentage par tranche de 10 géants présents).

Écologie : les géants du feu peuvent vivre partout où il fait une forte chaleur. Ils préfèrent les régions volcaniques et celles où les sources chaudes abondent. Il n'est pas rare qu'ils partagent leur repaire avec d'autres créatures ayant les mêmes exigences qu'eux pour ce qui est du lieu d'habitation (comme des salamandres ou des élémentaux de feu).

Les mets favoris de ces géants sont la viande et le pain. Ils sont bien sûr capables de chasser pour se nourrir, mais préfèrent attaquer les communautés humaines ou demi-humaines pour en revenir avec du blé, des captifs et des richesses.

Géant du givre

CLIMAT/TERRAIN :	Terres arctiques
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De basse à moyenne (5-10)
TRÉSOR :	E
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-8
CLASSE D'ARMURE :	0 (5)
DÉPLACEMENT :	12 (15)
DÉS DE VIE :	14 + 1-4 points de vie
TAC0 :	7 ou 5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8 ou selon l'arme employée (2-16+9)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet de rochers (2-20)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre le froid
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (6,30 m de haut)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	7.000
	Enfant : Aucun
	Adolescent, -3 DV : 270
	Adolescent, -2 DV : 975
	Adolescent, -1 DV : 4.000
	Chaman/homme-médecine, niveau 1 : 8.000
	Chaman/homme-médecine, niveau 2 : 8.000
	Chaman/homme-médecine, niveau 3 : 8.000
	Chaman/homme-médecine, niv. 4 ou + : 10.000



Comme tous les géants maléfiques, ces monstres ont la réputation d'être stupides et barbares. Ils la méritent amplement, mais ce sont également des combattants particulièrement rusés.

Les géants du givre sont très musclés et leurs proportions sont à peu près semblables à celles des humains, mais à plus grande échelle. Les mâles font dans 6,30 m pour 3,6 tonnes, tandis que les femelles sont légèrement moins grandes et moins lourdes. Leur peau est blanche ou ivoire. Leurs yeux sont toujours de la même couleur que leur chevelure, qui est bleu pâle ou jaune sale. Ils ont une espérance de vie de 250 ans.

Un géant du givre est naturellement CA 5, mais les guerriers sont généralement affublés de cottes de mailles et de casques ornés de cornes ou de plumes (CA 0). Ils portent également des peaux de bêtes, ainsi que tous les bijoux et joyaux qu'ils possèdent.

Ils transportent leurs possessions dans un grand sac, qui contient généralement 2-5 rochers de jet, leur trésor, un briquet et 3-12 objets courants. Tout ce qu'ils possèdent est vieux, usé, sale et malodorant, ce qui rend l'identification des objets de valeur pour le moins difficile.

Les géants du givre parlent la langue commune à tous les géants ainsi que leur propre langage.

Combat : les géants du givre sont immunisés contre le froid. Les adultes peuvent jeter des rochers jusqu'à 200 m de distance (portée minimale : 3 m), et ces projectiles infligent 2d10 points de dégâts. Dans 40 % des cas, ils sont également capables d'attraper des projectiles similaires lorsqu'on les prend pour cible. Ils commencent généralement par combattre de loin jusqu'à ce qu'ils arrivent à cours de munitions ou jusqu'à ce que l'adversaire se rapproche suffisamment. Une de leurs stratégies favorites consiste à surprendre l'ennemi en s'enterrant dans la neige au sommet d'une pente où il est presque impossible de venir les chercher.

Les guerriers aiment tout particulièrement utiliser d'énormes haches d'armes. Les armes des géants du givre délivrent le double des dégâts normaux, plus le bonus de Force du monstre (21, pour un bonus de +9). Par conséquent, un géant armé d'une hache d'armes assène 2d8+9 points de dégâts par coup.

Habitat/Société : les géants du givre vivent par petits groupes constitués d'un chef, de ses soldats et de leurs suivants. La plupart du temps, cette bande réside dans un château grossièrement bâti ou une grotte gelée. Un repaire contient 9-16 géants (1d8+8), la moitié d'entre eux n'ayant pas encore atteint l'âge adulte. Pour déterminer la maturité d'un géant du givre, lancez 1d4. Sur un résultat de 4, il s'agit d'un enfant incapable de combattre et ayant autant de points de vie qu'un ogre. Sur un score de 1-3, c'est un adolescent dont les caractéristiques principales (DV, TAC0 et dégâts) sont respectivement amputées de 1, 2 ou 3 points.

Les chefs particulièrement puissants ou intelligents peuvent commander une troupe constituée de trois à quatre bandes. Un chef ayant sous ses ordres plus de 20 géants se nomme un jarl. Les jarls ont toujours une armure supérieure à la normale et une arme magique (de +1 à +3).

Il y a 20 % de chances qu'une bande de géants du givre soit accompagnée d'un chaman (80 % de chances) ou d'un homme-médecine (20 %). Si le groupe est dirigé par un jarl, il a 80 % de chances de comprendre un jeteur de sorts. Les chamans sont des prêtres de niveau 1 à 7. Ils ont accès aux sphères suivantes (sorts normaux ou inversés) : Charme, Climat, Divination, Protection et Soins. Les hommes-médecines sont des prêtres/magiciens pouvant, au maximum, atteindre le niveau 7/3. Ils préfèrent les sorts capables de leurrer ou stupéfier les autres géants. Parmi leurs sorts favoris, on compte : *détection de la magie, poigne électrique, serviteur invisible, ventriloquie, ESP, image miroir, invisibilité* et *poches profondes*.

Il n'est pas rare que les géants du givre capturent d'autres créatures et les domptent pour s'en faire des gardes. Il y a ainsi 50 % de chances de trouver 1-6 loups des glaces dans un repaire de géants du givre. Lorsque le groupe est plus important que la normale, il faut jouer ce pourcentage pour chaque tranche de 8 géants. S'il y a plus de 20 géants dans le repaire, ils ont également 30 % de chances d'avoir 1-4 yétis comme gardes supplémentaires (tirer ce pourcentage par tranche de 16 géants). Enfin, un jarl peut également (20 % de chances) avoir dompté 1-2 dragons blancs dont la catégorie d'âge est comprise entre 2 et 5. Les géants du givre font souvent des prisonniers pour les réduire en esclavage ou les échanger contre rançon. Il y a 15 % de chances de trouver 1-2 captifs dans un repaire (une nouvelle fois, tirer ce pourcentage par tranche de 8 géants présents). Les prisonniers peuvent être de n'importe quelle race.

Écologie : les géants du givre vivent dans les régions désertes et gelées, où les glaciers abondent et où les chutes de neige ne cessent jamais. Ils mangent principalement de la viande, qu'ils obtiennent en chassant. Ils attaquent les communautés humaines et demi-humaines pour leur voler nourriture et autres butins.

	Cyclopéen	Cyclope
CLIMAT/TERRAIN :	Collines et montagnes tempérées	
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Clan	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	De faible à moyenne (5-10)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	C	C
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-8	1-4
CLASSE D'ARMURE :	3	2
DÉPLACEMENT :	12	15
DÉS DE VIE :	5	13
TAC0 :	15	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée +4 (bonus de Force)	6-36
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Jet de rocher (4-40)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,25 m de haut)	E (6 m de haut)
MORAL :	Élite (13)	Champion (16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270	4.000



Cyclopéen

Les cyclopéens sont de petits géants dotés d'un œil unique et qui vivent seuls ou en petits groupes.

Le cyclopéen moyen mesure environ 2,25 m pour un poids de 150 kg. Un gros œil rouge trône au beau milieu de son front. Ses longs cheveux hirsutes, noirs ou bleus foncés, tombent jusqu'à ses épaules, sa peau va du brun-rouge au jaune sale et sa voix est rauque mais porte très loin. Il est généralement vêtu de peaux de bêtes mitées et de sandales. Son hygiène corporelle est déplorable et son odeur repoussante.

Combat : les cyclopéens combattent à l'aide d'un gourdin ou d'une bardiche. Tous possèdent également un épieu de lancer (1d6 points de dégâts) et une grosse fronde projetant des pierres infligeant, elles aussi, 1d6 points de dégâts chacune. Ils ne portent jamais d'armure, mais les épaisses peaux dont ils sont revêtus leur procurent une protection très efficace contre la plupart des attaques.

Les cyclopéens n'ont que faire de stratégie ou de tactique. Si leurs adversaires restent loin d'eux, ils se servent de leur épieu et de leur grosse fronde. Ils sont incapables de jeter des rochers comme les vrais géants. Leur œil unique handicape leur appréciation des distances, et toutes les attaques qu'ils portent de loin s'effectuent donc à -2 au dé. Si les ennemis sont tout proches, ils se jettent sur eux pour les massacrer à coups de bardiche ou de gourdin.

Habitat/Société : ces humanoïdes n'approchent jamais trop des régions civilisées. Quand on les laisse tranquilles, ils ne s'attaquent généralement pas aux groupes armés, bien qu'ils n'hésitent pas à s'en prendre aux créatures plus faibles qu'eux lorsqu'ils les croisent. Ils ne respectent aucune forme de vie autre que leurs congénères. Leurs captifs sont, soit réduits en esclavage, soit dévorés. Mais cela n'arrive pas souvent, vu que les cyclopéens vivent dans des endroits désolés et qu'il est extrêmement rare qu'ils s'éloignent de plus d'une quinzaine de kilomètres de leurs cavernes.

Ces créatures n'ont qu'un don très limité pour la chasse, et la plupart des clans élèvent donc de petits troupeaux de chèvres ou de moutons. Certains groupes mènent une existence de nomades, tandis que les autres préfèrent rester dans leurs grottes. À chaque printemps, tous les clans d'une région se rassemblent pour s'échanger marchandises et esclaves, mais aussi se trouver des compagnes ou compagnons. Il arrive parfois qu'un individu particulièrement charismatique parvienne à rassembler plusieurs clans pour constituer une tribu errante. La plus grande tribu connue comprenait environ 80 combattants. Une telle bande n'hésite pas à sortir de son territoire et à partir en maraude bien plus loin qu'un clan ne le ferait. Toutes les décisions sont prises par les individus les plus puissants du groupe, qui intimident généralement les autres pour obtenir ce qu'ils désirent. Cela se traduit souvent par des bagarres à main nue. Ces affrontements ne sont régis par aucune règle et peuvent aisément conduire à la mort du perdant (ou du moins à une blessure qu'il conservera toute sa vie).

Une caverne de cyclopéens est fermée par des rochers et ne possède qu'une seule et unique entrée. À l'intérieur, s'il y a suffisamment d'espace, des enclos en bois restreignent la liberté de mouvement des animaux et des esclaves. Ces enclos sont refermés par un toit constitué de barreaux de bois, à moins que leurs barrières ne montent jusqu'au plafond de la grotte.

La nuit, un gros rocher ou une solide porte en bois ferme l'entrée du repaire pour en interdire l'accès aux prédateurs. Il n'y a pas de fosse à feu à l'intérieur, vu que les cyclopéens n'allument leurs rares foyers qu'à l'extérieur de leur caverne. Leur trésor est contenu dans un sac rangé dans la grotte.

Écologie : les cyclopéens peuvent survivre en mangeant à peu près n'importe quelle nourriture organique, ils préfèrent toutefois la viande aux légumes. Ils tirent leur subsistance de leur environnement mais ne s'y intègrent pas. Ils ne possèdent pas la moindre notion d'hygiène corporelle et ne cuisent quasiment jamais leurs aliments. Ils n'ont aucun respect pour l'environnement lorsqu'ils chassent, et beaucoup considèrent que ces monstres sont les plus faciles à traquer dans leur catégorie de taille.

L'existence des cyclopéens est pour le moins hasardeuse, ce qui explique qu'ils ont une durée de vie limitée. En plus des aventuriers humains, de nombreux prédateurs tels que les tigres, géants, wivernes et autres trolls n'hésitent pas à les attaquer lorsqu'ils se trouvent en petit comité. Mais leurs pires ennemis restent les nains des montagnes, qui les traquent activement et bénéficient contre les cyclopéens du bonus au combat qui est le leur contre les géants.

Cyclope

Ces cyclopéens géants sont plus rares et vivent le plus souvent dans les contrées sauvages ou sur les îles désertes. Ils subsistent comme ils le peuvent en élevant leurs troupeaux de moutons géants. Ils peuvent jeter des rochers jusqu'à 150 m de distance, chacun de ces projectiles infligeant 4d10 points de dégâts.

Géant, ettin

CLIMAT/TERRAIN :	De subarctique à tempéré / Collines et montagnes
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	O (C, Y)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1 ou 1-4
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	10
TAC0 :	10
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10/2-12 ou 2-16/3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement surpris sur un 1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (3,90 m de haut)
MORAL :	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000



Les ettins, que l'on nomme souvent géants à deux têtes, sont des monstres imprévisibles et sanguinaires qui chassent de nuit et dévorent toutes les créatures qu'ils parviennent à attraper.

De prime abord, un ettin ressemble à un géant des collines ou des pierres, mais doté de deux têtes. Il suffit de le voir d'un peu plus près pour comprendre combien il est en fait différent de ces autres géants relativement civilisés. Il a une peau pouvant aller du rose au brun et il semble avoir une fourrure brune. Cela est dû au fait qu'il ne se lave que lorsqu'il ne peut pas faire autrement, et qu'il est donc en permanence recouvert d'une couche de crasse. C'est l'épaisseur de sa peau qui lui confère sa classe d'armure élevée. Ses cheveux sont longs, filandreux et toujours sales. Ses grosses dents sont jaunies et bien souvent cariées. Quant à ses traits, ils ressemblent beaucoup à ceux d'un orque : les yeux sont grands et larmoyants, la bouche large, et le nez épaté et retroussé.

C'est toujours la tête droite de l'ettin qui domine le corps, ce qui explique que sa jambe et son bras droits apparaissent un peu plus développés que leurs pendants du côté gauche. Il ne porte que des peaux crasseuses et non traitées. Inutile de préciser, donc, qu'il sent extrêmement mauvais.

Ces monstres ne possèdent pas de langage propre. Au lieu de cela, ils parlent un mélange d'orque, de gobelin, de plusieurs dialectes de géants et de la langue des créatures chaotiques mauvaises. Un aventurier parlant l'orque peut comprendre à peu près un mot sur deux lorsqu'un ettin s'exprime.

Combat : le fait de posséder deux têtes est un important avantage pour l'ettin. L'une d'entre elles est toujours alerte, à guetter l'apparition du moindre danger ou du prochain repas. Cela se traduit par le fait qu'il ne peut être surpris que sur un 1 au d10. Il est doté d'une infravision portant à 30 m, ce qui lui permet de chasser efficacement dans le noir.

Bien que les ettins ne soient guère intelligents, ils sont très rusés. Ils préfèrent prendre leurs adversaires par surprise plutôt que de les affronter à la loyale, mais une fois le combat engagé, ils se battent furieusement jusqu'à ce que tous leurs ennemis soient morts ou que les choses commencent à aller mal pour eux. Il est rare qu'ils se replient. En fait, ils ne le font que lorsque toute victoire est devenue impossible.

L'ettin attaque à deux reprises chaque round. Chacune de ses têtes contrôle un bras, et il ne subit donc pas le moindre malus en se servant des deux en même temps. Il combat à l'aide de deux gourdins, qui sont bien souvent hérissés de pointes. Ces armes lui permettent d'infliger 2d8 points de dégâts de la main gauche et 3d6 de la main droite. S'il est désarmé ou s'il ne possède pas d'arme, il attaque à main nue, auquel cas les dégâts qu'il délivre passent à 1d10/2d6 (main gauche/main droite).

Habitat/Société : les ettins aiment bien s'installer dans des régions désertes et rocailleuses. Ils vivent dans de profondes cavernes souterraines puant les excréments et la nourriture avariée. Ils sont le plus souvent solitaires, et les couples ne restent ensemble que quelques mois après la naissance de leur petit. Les jeunes ettins grandissent très rapidement et sont capables de partir vivre seuls à l'âge de 8 à 10 mois.

Il arrive parfois, mais rarement, qu'un ettin particulièrement puissant parvienne à rassembler autour de lui une petite troupe constituée de 1-4 de ses congénères. Ce groupe ne reste soudé que tant que son chef survit et qu'il est victorieux au combat. À la moindre défaite, l'emprise qu'il avait sur les autres cesse de faire effet et la troupe s'égaille dans toutes les directions.

Les ettins n'amassent des richesses que parce que cela leur permet de louer les services des gobelins et des orques. Ces créatures rendent parfois service à un ettin en posant des pièges à proximité de son repaire ou en l'aidant à affronter un adversaire particulièrement puissant. Il arrive également qu'un ettin ait 1-2 ours des cavernes dans son antre.

Les grottes insalubres des ettins grouillent de vermine, et il n'est pas rare qu'eux-mêmes en soient malades. Les aventuriers s'amusant à fouiller le repaire de l'un de ces monstres de fond en comble doivent s'attendre à une tâche répugnante, voire dangereuse.

Écologie : la société des ettins est si primitive qu'ils ne produisent quasiment rien d'utile pour les créatures civilisées. Tout comme les orques, ils tolèrent la présence d'autres créatures à proximité de leur repaire si elles peuvent leur être utiles d'une manière ou d'une autre. Sinon, ils sont violemment isolationnistes et n'hésitent pas à massacrer les intrus sans le moindre avertissement.

Géant, firbolg

CLIMAT/TERRAIN :	Collines et forêts tempérées
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à géniale (8-18)
TRÉSOR :	E, Y (Mx10, Q)
ALIGNEMENT :	Neutre (chaotique bon)

NOMBRE APPARAISSANT :	1-4 ou 4-16
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	13+7
TAC0 :	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10 (arme) +7 (bonus de Force)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Dévie les projectiles
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	15 %
TAILLE :	G (3,15 m de haut)
MORAL :	Champion (16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	8.000
	Chaman : 9.000



Les firbolgs sont les plus puissants des "faux géants" grâce à leur intelligence et à leurs pouvoirs magiques.

Ils ressemblent à des humains normaux si ce n'est qu'ils dépassent les 3 m de haut et pèsent plus de 350 kg. Leurs cheveux sont longs et leur barbe bien fournie. Leur peau est couleur chair et leur chevelure peut prendre toutes les teintes habituelles, bien que la plupart soient blonds ou roux. Leur épiderme est étonnamment dense et résistant. Leur voix est grave et agréable, et leur langage principalement composé de sons gutturaux.

Combat : les firbolgs peuvent manier n'importe quelle arme de grande taille, mais ils refusent par contre de se protéger à l'aide d'armures ou de boucliers. De toutes les armes forgées par les humains, ce sont les hallebardes et les épées à deux mains qu'ils préfèrent, et ils sont capables de les utiliser à une main sans le moindre malus. Les armes qu'ils fabriquent eux-mêmes sont deux fois plus grandes que celles qui sortent des forges humaines, et ils ajoutent leur bonus de Force aux dégâts infligés (19, pour un bonus de +7). Lorsqu'ils utilisent leurs armes à deux mains, elles délivrent 2 fois plus de dégâts que des armes équivalentes de taille normale.

Si un firbolg a une main de libre, il peut détourner jusqu'à deux projectiles par round. Lorsqu'il s'agit de projectiles de grande taille (rochers, mais aussi épieux ou javelots), il peut, s'il le préfère, les attraper au vol. Il parvient à se protéger de la sorte dans 75 % des cas (s'il obtient 6 ou plus sur 1d20). Une arme attrapée au vol peut être jetée dès le round suivant, mais avec un malus de -2 pour toucher vu que le géant utilise sa plus mauvaise main.

Tous les firbolgs possèdent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser 1 fois par jour et au rythme de 1 par round tant qu'ils ne combattent pas : *apparence altérée, détection de la magie, diminution* (comme la potion du même nom, mais avec une efficacité doublée), *or des fous* et *oubli*. Chaque fois que l'on rencontre un groupe de firbolgs, il y a 5 % de chances par géant présent que l'un d'entre eux soit un chaman de niveau 1 à 7.

Les firbolgs sont rusés et prudents. Ils ont appris à se méfier des humains et des demi-humains. Ils évitent de se battre chaque fois que cela est possible, soit en se cachant, soit en leurrant leurs adversaires. Lorsque l'affrontement est inévitable, ils font preuve d'un grand sens de la stratégie et utilisent le terrain et la situation au maximum. Ils se battent toujours en groupe et jamais chacun pour soi. Chaque fois que l'on rencontre des firbolgs, il y a 10 % de chances qu'il s'agisse d'un groupe de 4-16 individus se rendant à une enclave plus ou moins distante.

Habitat/Société : les firbolgs vivent dans les collines ou les forêts éloignées de tout. Ces faux géants se méfient de la plupart des races civilisées et les évitent autant que possible. Ils s'entendent plutôt bien avec les druides et les créatures magiques (y compris les elfes). Ils ne leur demandent rien, ne leur offrent jamais non plus quoi que ce soit, mais font en sorte de ne pas les insulter ou les blesser. Les étrangers sont accueillis avec prudence, le plus souvent par un ou plusieurs firbolgs utilisant leur magie de façon à se faire passer pour des individus de la même race que celle des nouveaux venus. Ils n'attaquent jamais sans provocation, mais ils adorent jouer des tours, et plus encore lorsque cela leur permet de délester les étrangers de leurs possessions matérielles.

La société de ces géants est extrêmement resserrée et s'articule autour de la cellule familiale ou du clan. Chaque clan est constitué de 4-16 membres et, dans la plupart des cas, d'un chaman. Le niveau de ce dernier peut être déterminé par le jet de 2d4-1 si le MD ne veut pas le choisir lui-même. Les divers clans n'ont jamais rien à faire entre eux. Les firbolgs vivent de la cueillette et mènent parfois une existence de nomades. Leurs demeures sont d'énormes maisons en bois de plain-pied, aux murs épais et dont la salle à manger est dotée d'une cheminée colossale à multiples foyers. Lorsqu'il est nécessaire de prendre des décisions d'importance, plusieurs clans se réunissent dans une enclave. Un tel rassemblement se produit au moins 1 fois l'an au solstice d'automne, ne serait-ce que pour faire la fête. Les chamans président lors de ces événements, et ce sont également eux qui règlent les différends entre clans.

Écologie : les firbolgs vivent de la terre, mais en harmonie avec elle. Leurs demeures sont constituées d'arbres coupés à proximité. Ils font un peu de culture, mais leurs champs sont juste assez grands pour leurs besoins. Ils obtiennent de la nourriture (le plus souvent, auprès des créatures pacifiques des collines ou de la forêt) en échange de services nécessitant une grande force physique. Pour le reste, ils vivent de chasse et de cueillette, mais sans jamais s'éloigner à plus de 30 km de leur repaire. Ils mangent de la viande à tous les repas, mais en très petite quantité. Les grandes fêtes constituent l'unique exception à cette règle, car l'on y consomme toujours beaucoup de viande rôtie.

Bien que de nombreuses créatures soient capables de tuer un firbolg, personne ne les traque activement. Ils sont plus puissants que la plupart des habitants de la forêt, et les créatures douées d'intelligence savent bien qu'il vaille mieux ne pas s'attirer leur colère. Ils évitent les vrais géants (à l'exception des géants des tempêtes) et repoussent avec une grande agressivité tout autre faux géant cherchant à s'introduire sur leur territoire.

Géant, fomorian

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes, souterrain
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	D, Qx10
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	13+3
TAC0 :	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée (dégâts doublés) +8 (bonus de Force)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement surpris sur un 1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (4 m de haut)
MORAL :	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	6.000



Les fomorians sont les plus hideux, mais aussi les plus maléfiques, de tous les faux géants.

Ces monstres sont tous estropiés, mais de manière différente, et l'apparence de chacun doit être déterminée par le MD. Voici quelques malformations possibles : membre mal placé, difforme ou de taille anormale, traits faciaux déplacés, bosse, membre proéminent, chair pendante, oreilles démesurées, nez monstrueux, grands pieds, petites jambes, etc. Ajouté aux peaux et aux bouts de métal qu'ils portent pour se protéger, l'épiderme épais et poilu de ces créatures leur confère une CA 3. Leur peau est blanche et parsemée de plaques de poils durs comme du fil de fer. On ne compte plus les verrues qui défigurent un peu plus ces géants, à qui il est impossible d'associer une odeur spécifique. Certains d'entre eux ne sentent rien, alors que d'autres, par exemple, transpirent tout le temps. Le ton de voix de ces monstres est également différent de l'un à l'autre compte tenu des difformités de chacun.

Combat : les fomorians combattent à l'aide de gourdins et autres armes contondantes. Quelle que soit l'arme utilisée, elle inflige 2 fois ses dégâts normaux, plus 8 points dus à la Force de ces monstres, dont chaque coup de poing délivre déjà 2d4+8 points de dégâts. Leur corps difforme les empêche de lancer des rochers comme peuvent le faire les autres géants. Ils travaillent tous les bouts de métal qu'ils peuvent trouver pour les incorporer à leurs vêtements. Ainsi, même si le fomorian moyen est CA 3, un individu possédant un bouclier ou ayant tissé de nombreux morceaux de métal pourrait ainsi être CA 1 (il s'agit là du maximum possible).

Pour ce qui est de la stratégie, les fomorians essayent de se rapprocher de leur adversaire sans se faire repérer, puis le frappent de toutes leurs forces. Comme ils se déplacent sans trop faire de bruit, leurs ennemis subissent un malus de -2 à leur jet de surprise. Ces faux géants ne sont quant à eux surpris que sur un 1 au d10, car ils ont souvent des yeux ou des oreilles placés de manière très étrange. Lorsqu'un fomorian décide de faire un prisonnier, c'est uniquement pour le torturer avec la plus grande cruauté avant de le dévorer.

Habitat/Société : les fomorians vivent dans des grottes de montagne, des mines abandonnées ou d'autres cavernes souterraines. Il est rare qu'ils modifient leur habitat, préférant s'adapter à ce qui existe déjà. Ils errent dans les grands complexes souterrains en ne s'arrêtant que lorsqu'ils se retrouvent face à un péril qu'ils ne veulent pas affronter. Un clan de fomorians se choisit une alcôve de dimensions réduites (pour ces créatures) pour en faire son antre. Le territoire de ces géants est souvent marqué par les dépouilles de leurs ennemis. Leur trésor est constitué de ce qu'ils ont pu prendre à leurs adversaires. Les bouts d'armure sont ajoutés à leur tenue, mais comme ils n'en prennent aucun soin, ils finissent vite par se détériorer et ne plus servir à rien.

Leur société met l'accent sur la malice. Le plus fort et le plus cruel d'entre eux gouverne ceux qui sont suffisamment proches de lui (le nombre de ses sujets est le plus souvent très réduit). Femmes et enfants sont traités en esclaves. Les actes de violence sont fréquents entre ces monstres, et il arrive parfois que certains ne s'en relèvent pas.

Les fomorians agissent parfois de concert avec d'autres créatures malfaisantes. Dans la plupart des cas, une telle alliance ne peut se concevoir que lorsque les créatures en question dominent totalement les géants (ou lorsqu'elles sont capables de le faire). L'accord ne dure que tant que les fomorians craignent leurs alliés. Dès qu'ils ne se sentent plus menacés (ou dès que leurs intérêts ne coïncident plus avec ceux de leurs collègues), ils les trahissent aussi vite que possible.

Écologie : ces géants difformes peuvent subsister des semaines durant sans presque rien manger. C'est là un avantage certain, car leur habitat souterrain ne recèle pas une nourriture importante. Ils peuvent ingérer presque toutes les matières organiques, y compris mousses et lichens, plantes de toutes sortes, chauves-souris, petits rongeurs et poissons. Ils ont une préférence très marquée pour les mammifères de grande taille, et plus particulièrement ceux qui les implorent de ne pas les dévorer. Chez eux, la préparation du repas est davantage synonyme de torture que d'efforts culinaires consentis pour améliorer le goût de la viande.

CLIMAT/TERRAIN :	Collines tempérées ou arctiques
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à haute (8-12)
TRÉSOR :	B (K, L, Mx5)
ALIGNEMENT :	Neutre (mauvais)
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6 ou 5-30
CLASSE D'ARMURE :	4 ou mieux
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	5+5
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 (arme) + bonus de Force (de +3 à +6)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (de 2,50 m à 3 m de haut)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270



Ces géants, que d'aucuns traitent parfois "d'humains monstrueux", vivent dans les régions infestées d'ogres et de géants des collines.

Les verbeegs font de 2,50 m à 3 m de haut, et leur poids varie entre 135 et 185 kg. Ils sont étonnamment minces pour leur taille, mais cela ne pénalise en rien leurs compétences martiales. Certains d'entre eux ont une difformité, mais elle est toujours légère (un pied bot, des yeux qui louchent, un bec de lièvre, etc.). Mis à par cela, ils ont tout à fait l'air humain, même pour ce qui est de la couleur de leur peau, de leurs cheveux ou de leurs yeux. Ils portent autant de vêtements épais et de pièces d'armure qu'ils peuvent en obtenir (c'est-à-dire assez peu, en fait). La plupart du temps, leur tenue vestimentaire se compose de peaux et de fourrures, sur lesquelles ils fixent des bouts d'armure pour protéger leurs parties vitales. Ils ont presque tous un bouclier et se battent à l'aide des armes qu'ils parviennent à voler. La plupart du temps, ces dernières sont des gourdins ou des épieux.

Combat : les verbeegs sont assez malins pour laisser leurs alliés affaiblir l'adversaire avant de se mêler au combat. Cela ne signifie pas qu'ils sont lâches, mais ces grands égoïstes sont dotés d'un grand sens pratique. Comme on les trouve fréquemment en compagnie d'ogres et de géants des collines, ils commencent par envoyer leurs compagnons (plus stupides qu'eux) au combat. La plupart du temps, cela ne peut se faire qu'avec force jurons et insultes très vives ayant souvent rapport aux parents des ogres et des géants des collines.

Quand l'affrontement fait rage, ils s'en prennent aux adversaires isolés en les attaquant à l'aide de projectiles, le plus souvent des épieux. La Force de chaque verbeeg détermine à quelle distance (au-delà de la portée normale) il est capable de lancer les projectiles. Quelle que soit l'arme qu'il utilise, le bonus de Force du géant vient s'ajouter aux dégâts qu'il assène. La Force de chacun (ou de tout le groupe, si le MD préfère) est déterminée par le jet de 1d10 (voir table suivante). Les verbeegs sont toujours au moins CA 4, et parfois mieux, mais ils ne dépassent jamais CA 1.

1D10	Force	Bonus aux dégâts	Portée additionnelle
1-2	18/51-75	+3	30 mètres
3-6	18/76-90	+4	40 mètres
7-9	18/91-99	+5	50 mètres
10	18/00	+6	60 mètres

Habitat/Société : les verbeegs occupent les mêmes régions que les ogres et les géants des collines. Ils ne se déplacent jamais seuls. Dans 30 % des cas, 1-6 verbeegs sont accompagnés de 1-4 ogres ou géants des collines (une chance sur deux) ; dans 50 % des cas, 1-6 verbeegs se déplacent avec 1-6 loups ou worgs (loups des glaces ou ours polaires en région arctique) ; enfin, le reste du temps (20 %), 1-2 verbeegs se déplacent avec un groupe de monstres errants normaux compte tenu de la région dans laquelle ils se trouvent (au MD de voir).

Les repaires de ces créatures sont généralement souterrains (caverne ou ruines abandonnées, par exemple). 5-30 verbeegs occupent un tel antre, plus autant de femelles (qui sont les égales des mâles au combat) et 2-6 petits. La moitié de ces derniers se battent comme des gobelours, les autres comme des gobelins. Le plus souvent, il y a également 2-8 loups (75 % de chances) ou 1-4 worgs (25 %) dans le repaire. En région arctique, remplacez les premiers par 1-2 ours polaires et les seconds par 1-3 loups des glaces.

Il y a 2 % de chances (cumulables) que la tribu comprenne un chaman par géant présent. Si tel est le cas, les géants sont dirigés par le chaman et le chef. Le premier peut atteindre le niveau 7. Quant au second, c'est un verbeeg normal dont la Force est toujours égale à 18/00 et qui est doté d'au moins 40 points de vie. Le chef est responsable de tout ce qui est chasse, guerre et négociations avec les étrangers. Pour sa part, le chaman s'occupe des relations au sein de la tribu. C'est lui qui juge les infractions et qui traite également tous les problèmes d'ordre magique. Dès que la tribu acquiert un objet magique, il devient aussitôt la propriété du chaman, qui a 90 % de chances de savoir comment l'utiliser. La plupart des objets dont il ne comprend pas le fonctionnement finissent rapidement dans la décharge à ordures de la tribu.

Écologie : les verbeegs mangent tout, mais ont un goût très prononcé pour la viande. Ils entretiennent une relation bénéfique, pour toutes les parties, avec les ogres et/ou géants des collines qui partagent leur repaire. Ils font profiter leurs alliés de leur intelligence, tandis que ces derniers les protègent de ce qui pourrait éventuellement les menacer. Voir comment fonctionne un tel groupe peut être véritablement hilarant tant que l'on n'est pas sa cible. Ogres et géants des collines sont trop bêtes pour réfléchir par eux-mêmes. Ils ont donc tendance à suivre les ordres à la lettre, ce qui a le don de faire enrager les verbeegs. Ces derniers n'arrêtent alors pas de sauter d'un pied sur l'autre en invectivant à qui mieux-mieux les géants stupides qui les feraient presque passer pour des nains. Mais l'agitation des verbeegs est vaine, car leurs alliés sont incapables de comprendre les instructions les plus simples qui soient.

Génie

	Djinn	Dao	Éfrit	Marid	Jann
CLIMAT/TERRAIN :	Air	Terre	Feu	Eau	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Très rare	Rare	Très rare	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Califat	Khanat	Sultanat	Padishat	Émirat
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à supérieure (8-14)	De faible à haute (5-12)	Haute (11-12)	De supérieure à géniale (13-18)	De haute à exceptionnelle (11-16)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique bon	Neutre mauvais	Neutre (loyal mauvais)	Chaotique neutre	Neutre (bon)
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1	1	1	1-2
CLASSE D'ARMURE :	4	3	2	0	2 (5)
DÉPLACEMENT :	9, vl 24 (A)	9, vl 15 (B), cr (spécial) 6	9, vl 24 (B)	9, vl 15 (B), ng 24	12, vl 30 (A)
DÉS DE VIE :	7+3	8+3	10	13	6+2
TAC0 :	13	11	11	7	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-16	3-18	3-24	4-32	1-8 + bonus de Force ou arme + bonus de Force
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	25 %	20 %
TAILLE :	G (3,15 m de haut)	G (2,40 m à 3,30 m de haut)	G (3,60 m de haut)	E (5,40 m de haut)	M (1,80 m à 2,10 m de haut)
MORAL :	Élite (13-14)	Champion (15-16)	Champion (15-16)	Champion (16)	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	5.000 Noble : 11.000	5.000	8.000	16.000	3.000 (+1.000 par DV supplémentaire)

Les génies sont des êtres originaires des plans élémentaires. Là-bas, entre eux, ils vivent en société. Ceux que l'on rencontre dans le Plan Primaire ont bien souvent été convoqués par un puissant mage ou prêtre pour accomplir une tâche bien spécifique. Tous les génies peuvent se rendre dans n'importe lequel des plans élémentaires ainsi que dans les Plans Primaire et Astral. Ils parlent leur propre langue et sont dotés d'une forme de télépathie limitée leur permettant de converser dans le langage de toutes les créatures intelligentes qu'ils rencontrent.

Djinn

Les djinns sont des génies du Plan Élémentaire de l'Air.

Combat : les pouvoirs magiques du djinn lui permettent d'utiliser les facultés suivantes, 1 fois par jour : *création de nourriture nutritive* (pour 2-12 personnes), *création d'eau* ou *création de vin* (également pour 2-12 personnes), *création d'articles non-rigides* permanents (jusqu'à 0,50 m²) ou *création d'objets en bois* permanents (jusqu'à 0,25 m³), *création de métal* (jusqu'à 50 kg et pour une durée limitée dépendant de la dureté du métal ; l'or dure environ 24 heures, l'acier une seule), *illusion* (visuelle et sonore) comme un magicien de niveau 20 (dure tant que le djinn se concentre ou tant qu'elle n'a pas été touchée), *invisibilité*, *forme gazeuse* et *vent divin*.

Le djinn peut former, 1 fois par jour, un tourbillon qu'il lui est possible d'utiliser pour se déplacer, à moins qu'il ne préfère le contrôler de loin. Il s'agit d'un cône faisant jusqu'à 3 m de large à sa base contre 12 m à son extrémité. Il peut mesurer jusqu'à 21 m (le djinn en choisit les dimensions exactes). Le tourbillon se déplace à une vitesse maximale de 18 et dispose d'une manœuvrabilité de classe A. Sa base doit en permanence toucher l'eau ou une surface solide, sans quoi il se dissipe aussitôt. Sa formation comme sa dissipation prennent 1 tour complet. Pendant ce temps, il n'a aucun effet et n'inflige pas le moindre dégât. Une fois formé, il dure aussi longtemps que le djinn se concentre.

Lorsque le tourbillon atteint une créature non-aérienne dotée de moins de 2 dés de vie, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles à chaque round. Si elle le rate, elle est arrachée du sol, projetée en tous sens et tuée. Les créatures ayant davantage de dés de vie (ainsi que celles qui sont capables de voler) subissent pour leur part 2d6 points de dégâts par round.

Le djinn peut se déplacer sur son tourbillon et même prendre des passagers avec lui. Le cône de vent peut transporter jusqu'à six créatures de taille humaine ou trois créatures de taille G (en plus du djinn). Aucune de ces créatures ne subit le moindre point de dégâts.

Les créatures aériennes et les attaques portées depuis les airs perdent de leur efficacité contre le djinn, ce qui se traduit par un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts. De plus, le djinn bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde contre toutes les attaques à base de gaz ou d'air.

Il est quasiment impossible de capturer un djinn par des moyens physiques. Lorsqu'il se sent dominé au combat, il décolle et forme son tourbillon pour mener la vie dure à quiconque essayerait de le suivre. Les djinns méprisent souverainement les créatures qui ont besoin d'ailes ou d'une assistance magique pour voler. C'est de préférence contre elles qu'ils se servent de leurs facultés d'*illusion* et d'*invisibilité*. La capture et l'asservissement éventuels d'un djinn doivent être étudiés au cas par cas par le MD. En cas de succès, il est toutefois bon de noter que le djinn est souvent bien plus efficace et volontaire lorsque son maître le traite avec gentillesse. Lorsque le djinn sert un maître cruel, c'est tout le contraire.

Ces créatures sont capables de porter jusqu'à 300 kg, à pied ou en volant, et ce, sans jamais se fatiguer. Si le poids est doublé, elles peuvent le transporter pendant 3 tours à pied, contre 1 seul en volant. Pour chaque tranche de 50 kg en dessous de ce maximum, le djinn peut porter la charge pendant 1 tour de plus. Un djinn fatigué doit se reposer pendant 1 heure avant d'accomplir le moindre travail de force.

Habitat/Société : les djinns sont natifs du Plan Élémentaire de l'Air, où ils vivent sur des îles flottantes de terre ou de pierre pouvant faire entre un et plusieurs kilomètres de diamètre. On y trouve un nombre incroyable de bâtiments, cours, jardins, fontaines et autres sculptures faites de flammes élémentaires. Il y 3-30 djinns d'âge et de puissance variables dans une maisonnée, ainsi que 1-10 janns et 1-10 créatures élémentaires de faible intelligence. Tous obéissent au cheik, un djinn ayant le maximum de points de vie.

La structure sociale de la société s'articule autour du chef suprême, le calife, que servent divers nobles et hauts fonctionnaires (vizirs, beys, émirs, cheiks, shérifs et autres maliks). Le calife gouverne toutes les îles de djinns distantes de moins de deux jours de vol. Il est conseillé par six vizirs qui l'aident à maintenir un juste équilibre entre les diverses îles.

Lorsqu'une île est attaquée par une force importante, un messager (qui est bien souvent le plus jeune djinn) est envoyé sur l'île la plus proche. Le cheik de cette dernière dépêche des renforts, ainsi que deux messagers chargés d'alerter les îles les plus proches, et ainsi de suite. De cette manière, la nation tout entière est bien vite prévenue.

Djinn noble

Certains djinns (1 %) sont des "nobles" capables d'accorder trois *souhaits* à leur maître. Ils ne rendent aucun autre service à ce dernier et recouvrent automatiquement leur liberté en accordant le troisième et dernier *souhait*. Ils sont aussi forts que les éfrits et ont 10 DV. Chacune de leurs attaques délivre 3d8 points de dégâts tandis que les tourbillons qu'ils sont capables de créer infligent 3d6 points de dégâts.

Dao

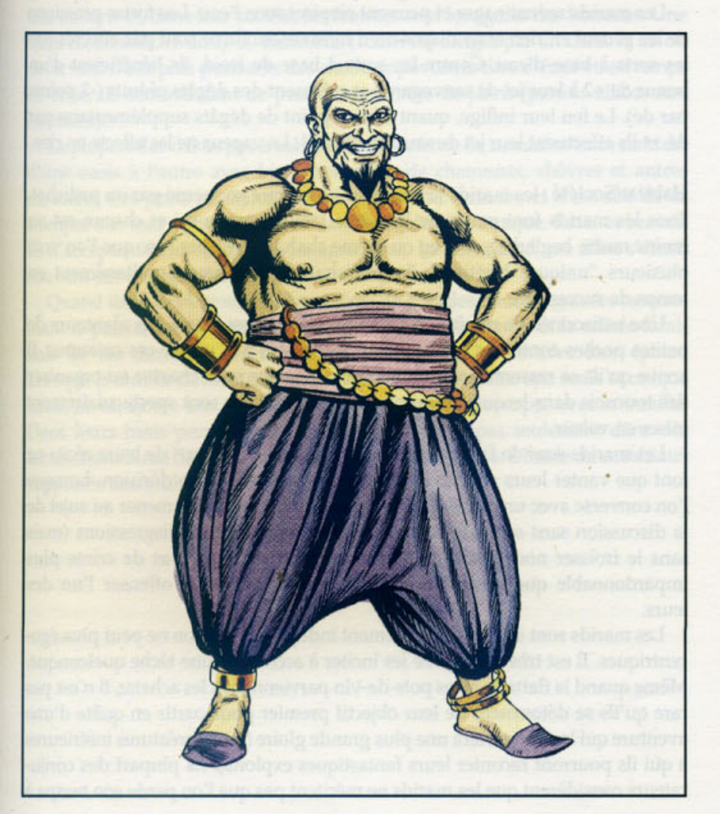
Le dao est un génie natif du Plan Élémentaire de la Terre. Bien que ce soit là qu'on le trouve le plus souvent (il n'y est toutefois que peu commun), il adore venir faire "profiter" les habitants du Plan Primaire de sa malice naturelle. Les daos parlent les langues de tous les génies, ainsi que le commun et le langage des élémentaux de terre.

Combat : les pouvoirs magiques du dao lui permettent de faire appel aux facultés suivantes, 1 fois par jour chacune : *changement d'apparence, détection de la magie, détection du bien, détection faussée, force spectrale, forme gazeuse, invisibilité, mur de pierre* et *passe-murailles*. Également 1 fois par jour, il peut accorder un *souhait limité* (en faisant bien attention à pervertir les désirs de celui qui effectue la demande). Enfin, il peut jeter *transmutation de la pierre en boue* 3 fois par jour et *excavation* 6 fois par jour. Toutes ces facultés sont utilisées comme s'il était magicien de niveau 18.

Un dao peut porter jusqu'à 250 kg sans jamais se fatiguer. Si le poids est doublé, il peut le transporter pendant 3 tours, plus 1 tour supplémentaire par chaque tranche de 50 kg en dessous de ce maximum. Une fois fatigué, il doit se reposer pendant 1 heure. Un dao est capable de traverser la terre (mais pas la roche) avec une VD de 6. Il ne peut emmener personne avec lui, mais cette restriction ne s'applique pas aux d'objets.

Les daos ne sont pas affectés par les sorts liés à l'élément terre, mais l'eau bénite leur inflige double-dégâts.

Habitat/Société : dans leur plan natal, les daos vivent dans la Grande Excavation Maussade. Dans le Plan Primaire, on les trouve dans des cavernes très profondes. Dans le Plan Élémentaire de la Terre, ils occupent des poches de matière élémentaire qu'ils transforment à leur gré. Chacun de ces labyrinthes abrite 4-40 daos ainsi que 8-80 esclaves, élémentaux ou non.





L'ataman ou hetman qui dirige est conseillé par un sénéchal. Personne ne peut affirmer que les divers atamans sont bien loyaux envers leur chef suprême, le khan, mais c'est ce dernier, et lui seul, qui nomme les sénéchaux, lesquels lui sont tous dévoués corps et âme.

Le khan des daos vit au cœur du plus grand de leurs labyrinthes, la Grande Excavation Maussade. On dit que son territoire est plus vaste que la plupart des continents du Plan Primaire. La Grande Excavation Maussade est reliée à diverses poches élémentaires permettant au khan d'appeler toute l'aide dont il pourrait avoir besoin. Personne ne sait combien de daos vivent dans cette communauté, ni même combien d'esclaves travaillent sans relâche à creuser les galeries et à déblayer les dégâts provoqués par les tremblements de terre incessants.

Les daos détestent autant la servitude que les éfrits. Extrêmement malfaisants, ils ont encore plus de chances de se venger de quelqu'un leur infligeant pareil traitement que les génies du feu.

Écologie : les daos sont une race marchande en quête de pouvoir et ayant accès à d'incroyables quantités de pierres précieuses. Les autres génies sont parmi les créatures qu'ils détestent le plus (à l'exception des éfrits, avec lesquels ils font commerce de minéraux et de métaux ouvragés). Ils ne font aucun cas des autres créatures élémentaires, qui ne leur sont d'une quelconque utilité qu'à partir du moment où ils peuvent les utiliser d'une manière ou d'une autre.

Éfrit

Les éfrits sont des génies natifs du Plan Élémentaire du Feu. Ces ennemis des djinns les attaquent partout où ils les rencontrent. S'il est convoqué ou capturé comme il se doit, l'éfrit peut être dans l'obligation de servir son maître pendant 1.001 jours (ou bien de lui accorder trois *souhaits*). Un éfrit n'apprécie jamais cette situation et il tente autant que possible de pervertir les désirs de son maître en lui obéissant à la lettre.

On dit que ces créatures sont constituées de basalte, de bronze et de feu solidifié. Elles sont extrêmement massives.

Combat : un éfrit peut accorder jusqu'à trois *souhaits* par jour. Il est capable d'utiliser tous les pouvoirs suivants, 1 fois par jour chacun : *agrandissement, détection de la magie, forme gazeuse, invisibilité, métamorphose* et *mur de feu*. Il peut également créer une *illusion* visuelle et sonore qui persiste tant qu'il se

concentre ou tant qu'elle n'est pas touchée. Enfin, il peut faire appel (à volonté) aux pouvoirs de *flammes* et de *pyrotechnie*. Il est immunisé contre le feu non-magique, et même le feu magique l'affecte à -1 au jet d'attaque (s'il y en a) et à chaque dé de dégâts.

L'éfrit est capable de porter jusqu'à 350 kg, à pied ou en volant, et ce, sans jamais se fatiguer. Si le poids est doublé, il peut le transporter pendant 3 tours à pied, contre 1 seul en volant. Pour chaque tranche de 75 kg en dessous de ce maximum, l'éfrit peut porter la charge pendant 1 tour de plus. Lorsqu'il est fatigué, il doit se reposer pendant 1 heure.

Habitat/Société : les éfrits sont tristement célèbres pour leur haine de la servitude, leur désir de vengeance jamais rassasié, leur nature cruelle et leur capacité à séduire et à tromper les humains. Ils habitent principalement dans leur immense citadelle qui a pour nom la Cité d'Airain, mais possèdent également de nombreux autres avant-postes dans l'ensemble du Plan Élémentaire du Feu.

Ces avant-postes abritent 4-40 éfrits chacun et fonctionnent comme des garnisons militaires chargées de surveiller ou de harceler les autres habitants du plan. Ils sont dirigés par un malik (ou vali), éfrit doté du maximum de points de vie. Il y a 10 % de chance que ce fort accueille également (de manière temporaire) 1-4 janns ou 1-4 daos (les seuls autres génies que les éfrits tolèrent). La garnison est le plus souvent chargée de lutter contre les incursions venues du Plan Élémentaire de l'Air, mais elle peut également prendre pour cible tout groupe de voyageurs pouvant être volés, menacés et malmenés.

Les éfrits sont neutres mais ont un fort penchant pour le mal organisé. Ils sont gouvernés par le grand sultan qui réside dans la Cité d'Airain. Ce dernier est conseillé par un grand nombre de beys, émirs et maliks pour tout ce qui concerne le Plan Élémentaire du Feu et par six pachas qui s'occupent des affaires des éfrits dans le Plan Primaire.

La Cité d'Airain est une citadelle colossale qui accueille la majorité des éfrits. Elle flotte dans les régions les plus chaudes du plan du feu et est souvent environnée de véritables océans de magma ou de lave enflammée. Elle se dresse au sommet d'un hémisphère d'airain de 65 km de large. Ses plus hautes tours sont les minarets du palais du sultan. On prétend que cet édifice abrite une incroyable fortune. Il y a nettement plus d'éfrits dans la Cité d'Airain que d'humains dans les grandes villes du Plan Primaire. Le sultan est aussi puissant qu'un dieu majeur, tandis que nombre de ses conseillers pourraient être des dieux mineurs ou tout au moins des demi-dieux.

Écologie : les élémentaux de feu ont tendance à éviter les éfrits, qu'ils trouvent autoritaires et opportunistes. Les djinns les haïssent, et l'on ne compte plus les affrontements entre ces deux races. Les éfrits considèrent que la plupart des autres créatures sont leurs ennemis ou n'existent que pour les servir. Cette manière de voir les choses passe assez mal auprès des autres génies.

Marid

On dit que les marids sont des êtres nés de l'océan, que leurs dents sont des perles et leurs muscles des courants marins. Ces génies originaires du Plan Élémentaire de l'Eau sont les plus puissants de tous. Mais ce sont également les plus chaotiques et les plus individualistes. Il est excessivement peu fréquent qu'ils servent d'autres créatures.

Ils sont rares même dans leur plan natal. Pour ce qui est du Plan Primaire, on les y voit si rarement que beaucoup de gens considèrent qu'il s'agit d'êtres légendaires.

Combat : les marids peuvent utiliser, 2 fois par jour, les pouvoirs suivants comme des magiciens de niveau 26 : *détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection du bien, détection du mal, forme liquide* (équivalent à *forme gazeuse*), *métamorphose* et *purification de l'eau*. Ils ont accès aux pouvoirs suivants, 7 fois par jour : *abaissement des eaux, forme gazeuse, mur de brouillard, respiration aquatique* (utilisé sur d'autres créatures et ayant une durée maximale de 24 heures) et *séparation des eaux*. Ils peuvent également, 1 fois par an, jeter *altération de la réalité*.

Les marids peuvent utiliser *création d'eau* à volonté, et l'eau ainsi générée peut prendre la forme d'un jet long de 60 m. Toutes les créatures touchées subissent 1d6 points de dégâts et doivent réussir un jet de sauvegarde contre les souffles sous peine d'être aveuglées pendant 1-6 rounds. Les



marids possèdent également la faculté innée de *marche sur les eaux* (comme l'anneau du même nom).

Un marid peut transporter jusqu'à 500 kg sans se fatiguer, et jusqu'au double pendant 3 tours. Cette durée se rallonge de 1 tour par tranche de 100 kg en dessous du maximum absolu. Une fois fatigué, il doit se reposer pendant 1 heure.

Les marids savent nager et peuvent respirer sous l'eau. Les fortes pressions ne les gênent en rien et ils disposent d'infravision. Ils ne sont pas affectés par les sorts à base d'eau. Contre les sorts à base de froid, ils bénéficient d'un bonus de +2 à leur jet de sauvegarde et subissent des dégâts réduits (-2 points par dé). Le feu leur inflige, quant à lui, 1 point de dégâts supplémentaire par dé, et ils effectuent leur jet de sauvegarde à -1. La vapeur ne les affecte en rien.

Habitat/Société : les marids vivent dans un empire gouverné par un padishat. Tous les marids font partie de la même famille que le roi et chacun est au moins mufti, beglerbeg, atabeg ou même shah. Il n'est pas rare que l'on voie plusieurs "uniques héritiers" du padishat se présenter simultanément en temps de succession.

Une maisonnée de marids en comprend 2-20 et est située aux alentours de petites poches contenant les éléments nécessaires à la vie de ces créatures. Il arrive qu'ils se rassemblent en plus grand nombre pour chasser ou organiser des tournois dans lesquels les prouesses personnelles sont spectaculairement mises en valeur.

Les marids sont de fantastiques conteurs, mais la plupart de leurs récits ne font que vanter leurs succès ou tourner les autres races en dérision. Lorsque l'on converse avec un marid, il faut parvenir à toujours le ramener au sujet de la discussion sans se laisser emporter dans ses multiples disgressions (mais sans le froisser non plus). Il n'existe pour ces créatures pas de crime plus impardonnable que lorsqu'un être inférieur se permet d'offenser l'un des leurs.

Les marids sont à la fois extrêmement indépendants et on ne peut plus égocentriques. Il est très difficile de les inciter à accomplir une tâche quelconque. Même quand la flatterie et les pots-de-vin parviennent à les acheter, il n'est pas rare qu'ils se détournent de leur objectif premier pour partir en quête d'une aventure qui leur apportera une plus grande gloire (ou de créatures inférieures à qui ils pourront raconter leurs fantastiques exploits). La plupart des conjurateurs considèrent que les marids ne méritent pas que l'on perde son temps à

faire appel à eux, ce qui explique pourquoi il n'existe quasiment pas d'objet permettant de contrôler ces créatures (en comparaison de ceux qui affectent les djinns et les éfrits).

Les marids peuvent se rendre dans tous les plans autorisés aux autres génies, mais ils ont également le pouvoir d'aller dans le Plan Éthéré.

Écologie : les marids tolèrent plus ou moins les autres génies. Ils considèrent que djinns et janns sont leurs (faibles) cousins, mais éprouvent une profonde aversion pour les éfrits et les daos. Leur attitude est la même pour ce qui est des autres races : la plupart des créatures des autres plans sont inférieures et ne méritent pas que l'on s'occupe d'elles, sauf si elles débarquent à l'improviste dans la salle à manger.

Jann

Les janns sont les plus faibles des élémentaux humanoïdes connus collectivement sous le nom de génies. Ils sont constitués des quatre éléments rassemblés et doivent donc passer le plus clair de leur temps dans le Plan Primaire. Ils parlent le commun et tous les langages des génies. Ils sont également capables de converser avec les animaux.

Combat : les janns sont souvent revêtus d'une cotte de mailles (60 % de chances) qui leur confère une CA 2. Ils se battent généralement à l'aide de grands cimeterres qui infligent 2d8 points de dégâts aux petites et moyennes créatures, et 4d4 à celles de plus grande taille. Ils se servent également d'arcs longs composites. Les janns de sexe masculin ont une Force comprise entre 18(01) et 18(00). Pour ce qui est des femmes, leur Force est déterminée par le jet de 1d100 auquel il faut soustraire 50, tout score inférieur ou égal à 0 donnant un résultat de 18.

Les janns peuvent utiliser les pouvoirs magiques suivant à raison d'un par round : *agrandissement* et *rapetissement*, 2 fois par jour, *invisibilité*, 3 fois par jour, *création de nourriture et d'eau*, 1 fois par jour (comme un prêtre de niveau 7) et enfin *passage dans le Plan Éthéré* (comme s'ils portaient une *armure de plates éthérée*), 1 fois par jour, pour une durée maximale de 1 heure. Sauf indication contraire, ces créatures jettent leurs sorts comme des magiciens de niveau 12.

Habitat/Société : les janns préfèrent les déserts inhabités et les oasis secrètes, où ils peuvent vivre en sécurité et loin du regard des autres créatures. Ils sont très ouverts et, dans leur société, les femmes sont les égales des hommes. Une tribu est constituée de 11-30 individus (1d20+10) dirigés par un cheik et un ou deux vizirs. Les plus puissants des cheiks reçoivent le titre d'émir et, en temps de crise, ils commandent de puissantes armées de janns (parfois alliées aux humains).

La plupart des tribus janns mènent une existence de nomades en se rendant d'une oasis à l'autre avec leurs troupeaux de chameaux, chèvres et autres moutons. Ces janns itinérants ont tout à fait l'air humain, et il est aisé de se tromper sur leur véritable nature, sauf lorsqu'on les attaque. Forts et braves, ils n'acceptent ni les insultes ni les agressions. Le territoire d'une tribu s'étend souvent sur des centaines de kilomètres à la ronde.

Quand ils se déplacent, ils vivent dans de grandes tentes bigarrées rassemblant le patriarche de la famille, ses épouses, ses fils mariés et la cellule familiale de ces derniers. Les filles mariées s'en vont vivre avec leur époux. Lorsque la famille devient trop importante pour tenir dans une seule et unique tente, on en ajoute une seconde, et l'un des fils part l'occuper avec sa famille. Dans leurs oasis permanentes, les janns ne vivent pas seulement dans des tentes, mais aussi dans des bâtiments élégants construits à l'aide de matériaux rapportés des multiples plans élémentaires.



Les janns peuvent survivre pendant 48 heures dans un environnement uniquement constitué d'air, d'eau, de terre ou de feu. Cela inclut les plans élémentaires, dans lesquels un jann peut se rendre en emmenant jusqu'à six autres créatures formant un cercle avec lui et se tenant toutes par la main. S'il n'est pas revenu dans le Plan Primaire au terme du délai imposé, le jann perd 1 point de vie par heure de retard, et ce, jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce qu'il retourne enfin dans le Plan Primaire. Il lui est possible de se rendre dans un autre plan élémentaire, sans subir de dégâts, à condition qu'il ait passé au moins 2 jours entiers dans le Plan Primaire avant de repartir.

Écologie : les janns sont soupçonneux envers les humains, n'apprécient guère les demi-humains et détestent cordialement les humanoïdes. Ils tolèrent les djinns mais restent à l'écart des daos, éfrits et marids. Il leur arrive de se lier d'amitié avec certains humains ou de s'allier à eux pour obtenir ce qu'ils désirent, comme un puissant objet magique.

Les janns sont semblables aux autres nomades dans le sens qu'ils accordent toujours hospitalité, honneur et respect à leurs invités. Ainsi, les visiteurs (des humains, par exemple) sont traités avec tous les égards, mais il n'est pas impossible que les janns leur demandent un jour de leur rendre la pareille.

Janns supérieurs : les chefs janns ont 17 ou 18 en Intelligence, et 10 % d'entre eux ont 19 en Force. Les cheiks ont 8 dés de vie, les émirs 9. Pour leur part, les vizirs ont entre 17 et 20 d'Intelligence et peuvent utiliser les pouvoirs suivants, 3 fois par jour et comme des prêtres de niveau 12 : *augure*, *détection de la magie* et *divination*.

Giff

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Section
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Faible (7)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	11-20
CLASSE D'ARMURE :	6 (2)
DÉPLACEMENT :	6
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	2 ou 1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6+7 ou selon l'arme employée +7
ATTAQUES SPÉCIALES :	Coup de tête
DÉFENSES SPÉCIALES :	Peut demander l'aide d'autres giffs
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	10 %
TAILLE :	G (2,70 m de haut)
MORAL :	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420

Les giffs sont des créatures extrêmement musclées. Ils sont civilisés mais aucun n'utilise de magie. Présents dans tout l'univers connu, ils se font engager en tant que mercenaires, gardes du corps ou gorilles.

Un giff est un humanoïde doté de jambes courtaudes et cylindriques, d'un torse épais et de deux bras. Sa tête d'hippopotame est protégée par une sorte de casque naturel constitué de plaques de chitine flexibles. Sa couleur de peau peut varier du noir au doré en passant par le gris, et nombre de ces créatures s'ornent le corps de multiples tatouages en souvenir de leurs victoires passées. Les giffs parlent leur propre langue et le commun.

Combat : les giffs sont des créatures à l'esprit très militaire, qui se rassemblent toujours en sections, compagnies, bataillons et autres corps d'armée. Le nombre de giffs constituant une section dépend de la saison, de la situation et du danger estimé. Par exemple, une section chargée de protéger une maison de jeu peut très bien ne comprendre que deux individus, tandis qu'une autre ayant pour mission d'envahir une forteresse illithid pourra rassembler plus d'une centaine de soldats.

Ces créatures sont très fières de leurs compétences martiales, et chacune transporte en permanence un grand nombre d'épées, dagues et autres masses d'armes pour régler leur compte à d'éventuels fauteurs de troubles.

Mais les giffs ont d'abord et avant tout une grande passion pour les armes à feu. Chacun a ainsi 20 % de chances de posséder une arquebuse et suffisamment de poudre pour tirer 2-8 balles. Les risques d'explosion inhérents à une telle arme ne les dérangent en rien (les pertes sont normales en temps de guerre, après tout), par contre, ils adorent le bruit, la flamme et les dégâts que génèrent les armes à feu.

Même désarmés, ces monstres restent dangereux. Ils sont aussi forts que des géants des collines (+7 aux dégâts). Ils adorent se mêler aux rixes pour le plaisir et n'hésitent pas à s'en prendre aux deux camps en présence pour bien montrer qui est le plus fort. Mais qu'une arme soit sortie de son fourreau, et ils deviennent impossibles à arrêter. Pour eux, il s'agit désormais d'un combat à mort.

Le sommet du crâne et du museau des giffs est protégé par d'épaisses plaques de chitine, suffisamment flexibles pour leur permettre une certaine liberté de mouvement, mais assez dures pour servir de casque naturel. Les giffs peuvent également délivrer des coups de tête infligeant 2d6 points de dégâts.

Ces créatures se considèrent comme de parfaits mercenaires et se fabriquent donc des armures décorées avec le plus grand soin (CA 2). Elles arborent ainsi fréquemment un heaume ciselé de manière à représenter d'autres monstres, ou encore une cuirasse ornée de plaques d'ivoires ou d'os. Inutile de préciser que la réparation d'armure est l'un de leurs passe-temps favoris.



Pour finir, les giffs possèdent une certaine résistance naturelle à la magie. Ils sont d'ailleurs extrêmement méfiants de tout ce qui y est, de près ou de loin, apparenté (magiciens, objets, etc.).

Habitat/Société : les sections de giffs sont constituées d'individus des deux sexes, les femelles combattant avec autant d'efficacité que les mâles. Les petits sont élevés avec tendresse jusqu'au jour où ils sont assez grands pour survivre à l'explosion d'une arquebuse, suite à quoi ils sont intégrés à la section. Quel que soit son sexe et son âge, chaque individu possède un rang bien précis au sein de la société, et le fait d'en changer est un honneur qui ne peut lui être conféré que par un supérieur. Chacun de ces rangs est divisé en sous-rangs, eux-mêmes décomposés en badges et couleurs. Les gradés donnent les ordres, et les autres giffs obéissent. La validité des directives n'a en soit pas la moindre importance, même si elles sont suicidaires, car la raison d'être des giffs est d'abord et avant tout d'obéir. Une devise a ainsi presque valeur de religion pour ces mercenaires : au sein de l'univers, chaque chose, chaque être a une place et un but, et celui des giffs est d'obéir aux ordres donnés.

Ces mercenaires se font souvent payer en poudre à fusil, bien qu'ils acceptent fréquemment d'autres armes ou armures. Tout fonctionne selon un système de troc, mais il faut s'attendre à payer 7 charges de poudre si l'on veut engager un giff pour 1 semaine (1 charge par jour).

Malgré leur apparence quelque peu ridicule et leur lubie des armes, ce sont de redoutables adversaires. Ils refusent toutefois de combattre leurs congénères. S'ils se retrouvent dans une telle situation sur le champ de bataille, les deux groupes se retirent pendant un ou plusieurs jours pour échanger quelques verres et voir lequel peut s'enorgueillir d'avoir l'individu le plus gradé. Il y a ainsi 10 % de chances que l'un des groupes passe dans l'autre camp, mais dans la majorité des cas, les deux contingents donnent leur démission et vont chercher du travail ailleurs.

Écologie : ces créatures ont une espérance de vie d'environ 70 ans, mais le passage des ans n'est pas tendre avec elles. Au fur et à mesure qu'elles vieillissent et voient leurs réflexes diminuer, elles sont prises du désir de montrer qu'elles sont encore jeunes, le plus souvent au combat. Ce qui explique que très peu d'entre elles meurent de mort naturelle.

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes et plateaux arides
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne ou nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (10)
TRÉSOR :	M (I)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	10-100
CLASSE D'ARMURE :	8
DÉPLACEMENT :	10
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée ou 1-4/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Bond
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m à 2,10 m de haut)
MORAL :	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175

Les giths sont des humanoïdes particulièrement répugnants qui ressemblent à un croisement entre des elfes et des reptiles. Ils sont extrêmement décharnés et ont des bras et des jambes démesurés par rapport au reste de leur corps. Leurs mains sont dotées de trois doigts seulement (sans pouce opposable), mais ils parviennent tout de même à utiliser des outils et à manier des armes. Leurs doigts et leurs orteils s'achèvent par des griffes acérées. S'ils parvenaient à se tenir droits, ils mesureraient 2,10 m de haut, mais ils sont en permanence courbés et dépassent rarement 1,50 m.

Combat : quand ils le peuvent, les giths attaquent en masse, de préférence après qu'un de leurs chefs a ouvert les hostilités par un assaut psionique. Puis la bande entière charge pour parvenir aussi vite que possible au corps à corps. Cela est souvent facilité par l'étonnante faculté qu'ils ont d'effectuer des bonds de 6 m de long. Lorsqu'ils attaquent de la sorte, ils bénéficient d'un bonus de +2 pour toucher lors du premier round de combat.

Ils sont souvent armés de grands épieux à la tête faite d'obsidienne taillée, qui leur permettent de délivrer 1d6-1 points de dégâts par coup. Bien que ces épieux ressemblent à des armes perforantes, les giths les utilisent en fait principalement comme des armes tranchantes. Ces créatures se protègent souvent à l'aide d'armures en coquille d'inix qu'elles fabriquent elles-mêmes, et qui sont spécifiquement conçues pour défendre leur dos, particulièrement vulnérable (CA 6).

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
5	2/3/10	EC, PM/BM, NS, TV	16	80

• **Télépathie ; sciences :** force projetée, tour de la volonté de fer ; **dévotions :** barrière mentale, contact, esprit impénétrable, excitation du ça, néant spirituel.

• **Psychokinésie ; sciences :** télékinésie ; **dévotions :** animation des ombres, animation d'un objet, attaque balistique, contrôle des flammes, contrôle d'un corps.

Note : seuls les chefs commandant au moins 25 giths possèdent des facultés psioniques. Les pouvoirs indiqués ci-dessus sont ceux qui sont les plus représentatifs, mais ils peuvent énormément varier d'un individu à l'autre. Ceux qui possèdent davantage de dés de vie ont également de plus grands pouvoirs psioniques.



Habitat/Société : les giths vivent selon une organisation tribale. C'est l'individu qui possède les plus grandes facultés psioniques qui dirige le plus souvent les autres. C'est également lui qui choisit le poste que doit occuper chacun de ses sujets.

Tout groupe d'au moins 25 giths est dirigé par un chef à 5 DV. S'ils sont 50, il a 6 DV, et s'il s'agit d'une tribu d'au moins 100 individus, il a 7 DV. En plus de leurs plus nombreux points de vie (et de leur meilleur TAC0), ces créatures ont des facultés psioniques sensiblement identiques à celles d'un psioniste de même niveau.

Certains de ces chefs sont également prêtres. On ne sait que très peu de choses au sujet de la religion des giths, mais il arrive qu'une de leur tribu soit dirigée par un chaman pouvant atteindre le niveau 4. On prétend également qu'il existerait des magiciens giths (des profanateurs) pouvant atteindre le niveau 6. Si cela s'avérait exact, ce serait vraiment surprenant, mais il est indéniable que des témoins fiables ont dit avoir vu des magiciens giths de niveau 4.

On ne sait pas grand-chose quant à la manière dont ces créatures se reproduisent. On sait qu'une femelle pond environ 1-6 œufs dans son nid, mais selon la rumeur, les giths posséderaient de véritables couveuses regroupant des centaines (certains disent même des milliers) de nids.

Écologie : les giths des montagnes vivent dans des repaires souterrains après s'être emparé d'une vallée ou d'un cañon. Ceux qui résident sur les grands plateaux arides mènent plutôt une existence de nomades et suivent les migrations du gibier. Ils n'hésitent pas à s'attaquer aux humains ou aux demi-humains, qui constituent pour eux une nourriture de choix (ils la préfèrent d'ailleurs à n'importe quel autre type de viande). S'ils ont suffisamment faim, ils s'en prennent même aux thri-kreens, mais ces insectoïdes ont mauvais goût et parviennent le plus souvent à leur échapper.

Githyanki

CLIMAT/TERRAIN :	Plan Astral ou Plan Primaire
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Dictature/Monarchie
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	D'exceptionnelle à géniale (15-18)
TRÉSOR :	R (H)
ALIGNEMENT :	Mauvais (loyal, neutre ou chaotique)
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8 (loin de leur repaire)
CLASSE D'ARMURE :	Selon l'armure utilisée
DÉPLACEMENT :	12, 96 dans le Plan Astral
DÉS DE VIE :	Selon la classe et le niveau
TAC0 :	Selon la classe et le niveau
NOMBRE D'ATTAQUES :	Selon la classe et le niveau
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts possibles, arme magique possible
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m)
MORAL :	De moyen à élite (8-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Selon la classe et le niveau

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
= DV	Selon le niveau	Toutes/Toutes	= Int	1d100+150



Les githyankis sont une race très ancienne dont les lointains ancêtres étaient humains. Ils vivent dans le Plan Astral mais le quittent fréquemment pour aller faire la guerre à d'autres races. Ils mènent ainsi un conflit interminable contre les githzeraïs.

Les githyankis ont un aspect humanoïde. De la taille des humains, ils sont par contre nettement plus maigres, presque décharnés. Leurs bras et jambes sont exceptionnellement longs, ils ont une peau jaune et rugueuse et des yeux noirs et luisants qu'il suffit d'apercevoir pour bien comprendre que l'on a affaire à des créatures totalement inhumaines. Tout comme de nombreux demi-humains, ils ont les oreilles en pointe et en dents de scie sur leur partie arrière. Ils s'habillent toujours de manière extrêmement complexe. Leurs armures excessivement baroques et leurs armes de guerre sont décorées de plumes, perles et autres gemmes et métaux précieux.

Les githyankis parlent uniquement leur propre langue.

Combat : ces créatures ont passé des siècles et des siècles à perfectionner leurs compétences martiales. Le simple fait qu'elles continuent d'exister est une reconnaissance de leur aptitude naturelle au combat. La classe et le niveau de chaque githyanki sont déterminés indépendamment des autres. Ce sont ensuite ces renseignements qui permettent de déterminer son TAC0, sa classe d'armure, les sorts auxquels il a accès, etc.

	Classe		Niveau
01-40	Guerrier	01-20	3
41-55	Mage	21-30	4
56-80	Guerrier/Mage	31-40	5
81-85	Illusionniste	41-60	6
86-00	Chevalier	61-80	7
		81-90	8
		91-95	9
		96-98	10
		99-00	11

L'armure que possède chaque githyanki dépend de sa classe. Magiciens et illusionnistes sont CA 10, guerriers et guerriers/mages ont des armures diverses leur conférant une CA comprise entre 5 et 0 (1d6-1) et les chevaliers sont, quant à eux, CA 0.

Les points de vie des githyankis sont déterminés en fonction de leur classe, comme pour les humains de niveau équivalent. Leur TAC0 est lui aussi fonction de leur classe et de leur niveau. Guerriers, guerriers/mages et chevaliers peuvent éventuellement attaquer à plusieurs reprises par round. Les autres classes ne disposent pour leur part que d'une seule attaque par round.

Les chevaliers githyankis sont les champions de la cause maléfique de la mystérieuse reine-liche. Extrêmement puissants, ils bénéficient également d'un très important statut social au sein de leur société. Ils ont tous les pouvoirs d'un paladin humain, si ce n'est qu'ils sont destinés à favoriser les forces du mal et non celles du bien (ils attirent les morts-vivants à eux plutôt que de les repousser, la faculté de *détection du mal* est chez eux transformée en *détection du bien*, etc.).

Mages, guerriers/mages et illusionnistes peuvent utiliser les sorts normaux pour un individu du niveau qu'ils ont atteint. Leurs sorts doivent être déterminés aléatoirement, mais sans jamais oublier que les githyankis sont, par nature, des êtres destructeurs (ils ont donc tendance à préférer les sorts d'attaque).

Les armes et armures utilisées par les soldats githyankis sont similaires à celles que l'on peut trouver dans une armée humaine, si ce n'est qu'elles sont décorées à l'extrême et que les githyankis les vénèrent presque comme de véritables reliques. Il y a de bonnes chances pour que l'un de ces monstres s'occupe davantage de ses armes et de son armure que de sa compagne. La moitié des guerriers, guerriers/mages ou chevaliers qui atteignent le niveau 5 se voient offrir une *épée à deux mains +1*, tandis que les autres utilisent une arme du même type, mais non-magique. Les guerriers ayant atteint ou dépassé le niveau 7 ont 60 % de chances de se battre à l'aide d'une *épée longue +2*. Pour leur part, à partir du niveau 7, les chevaliers sont toujours dotés d'une *épée d'argent, épée à deux mains +3* qui, lorsqu'on l'utilise dans le Plan Astral, a 5 % de chances par coup au but de sectionner la corde d'argent de l'adversaire du chevalier (voir la section concernant le Plan Astral, page 178 du *Guide du Maître*). Les individus protégés par la faculté psionique obstacle spirituel sont immunisés contre cet effet. Le chef suprême d'un repaire est toujours armé d'une *épée d'argent +5, vorpale* pouvant, elle, affecter les créatures protégées par un obstacle spirituel.

Aucun githyanki ne laissera jamais une *épée d'argent* tomber entre les mains d'une créature d'une autre race. Si une *épée d'argent +5* venait ainsi à être dérobée, de puissants groupes de githyankis seraient envoyés la rechercher. Si jamais ils échouaient, nul doute qu'ils seraient aussitôt mis à mort par leur impitoyable reine-liche.

Tous les githyankis possèdent la faculté innée de *changement de plan*, qu'ils peuvent utiliser à volonté. Il est toutefois très rare qu'ils s'en servent autrement que pour faire la navette entre le Plan Astral et le Plan Primaire.

Habitat/Société : les livres d'histoire fournissent quelques renseignements sur les githyankis, mais ces êtres très anciens sont les rois du secret. Les sages pensent que les premiers githyankis étaient en fait des humains capturés par les flagelleurs mentaux qui s'en servaient d'esclaves et de bétail. Les illithids traitaient leurs esclaves avec une grande cruauté et ces derniers leur vouaient une haine farouche. Pendant des siècles, ces humains furent incapables de se révolter car ils n'étaient pas assez puissants. Ils passèrent dont leur temps à attendre le moment propice tout en se renforçant en secret. Enfin, une femme du nom de Gith arriva parmi eux. Elle convainquit son peuple de se soulever contre ses maîtres cruels. L'affrontement fut long et sans pitié, mais les esclaves finirent par obtenir leur liberté. Ils devinrent alors les githyankis, ce qui, dans leur langue, signifie "les fils de Gith".

Résidant dans le Plan Astral, ces êtres progressent en niveau de la même manière que les humains. Personne n'a toutefois jamais vu un githyanki ayant dépassé le niveau 11 et rares sont ceux qui franchissent le cap du niveau 9. Lorsque l'un d'entre eux arrive à ce stade de son existence, la reine-liche le soumet à rude épreuve. Pour passer le test, il doit survivre pendant plusieurs semaines dans un des plans inférieurs, tout échec étant bien évidemment synonyme de mort. Dès qu'un githyanki atteint le niveau 12, il est automatiquement aspiré hors du Plan Astral pour se retrouver en présence de sa démoniaque souveraine, laquelle le vide alors de toute sa substance vitale pour satisfaire sa faim dévorante.

Les githyankis résident dans d'immenses châteaux qui se dressent dans le Plan Astral. Ces édifices décorés de partout sont évités comme la peste par les autres résidants du Plan Astral, qui savent pertinemment de quelle manière les githyankis traitent leurs "invités".

Une telle forteresse se trouve toujours sous les ordres d'un chef suprême. Ce dernier est un guerrier/mage de niveau 10/8 ou 11/9. Il est le maître absolu dans son château et a droit de vie ou de mort sur tous ses subalternes. Le plus souvent, il possède 2-8 objets magiques déterminés aléatoirement, en plus de l'arme décrite plus haut.

Il y a, dans chaque château, un corps de 20-30 chevaliers de niveau 9 faisant office de troupes de choc. Ils sont d'une totale loyauté envers leur chef suprême. On peut également trouver jusqu'à 1.000 autres githyankis de niveau inférieur dans la citadelle.

Grâce à leur faculté de *changement de plan*, les githyankis se rendent souvent dans le Plan Primaire. Ces voyages répétés les incitent souvent à se constituer des repaires souterrains leur permettant de mener des raids contre les races de la surface, bien qu'ils en veuillent plus particulièrement aux flagelleurs mentaux. Quand elles ne s'inscrivent pas dans la guerre interminable qui les oppose aux githzeraïs, ces incursions servent avant tout à étancher leur soif de sang et de massacres.

Un repaire de githyankis dans le Plan Primaire abrite le plus souvent :

Un chef suprême	Guerrier de niveau 11 ou guerrier/mage de niveau 8/7
Deux capitaines	Un guerrier de niveau 8 et un guerrier/mage de niveau 7/6
Un chevalier	Niveau 8
Deux sorciers de guerre	Magiciens de niveau 4-7
Trois sergents	Guerriers de niveau 4-7
Deux "gish"	Guerriers/mages de niveau 4/4
20-50 bas niveaux	Déterminés aléatoirement grâce à la table précédente, de niveau 1-3

Dans le Plan Primaire, les githyankis ont passé un pacte avec un groupe de dragons rouges. Ces créatures leur servent de montures et de compagnons. Lorsqu'on les rencontre dans le Plan Primaire et en dehors de leur repaire, les groupes de githyankis ont bien souvent la composition suivante :

Un capitaine	Guerrier de niveau 8
Un sorcier de guerre	Mage de niveau 4-7
Cinq soldats	Guerriers de niveau 1-3

Un tel groupe est véhiculé par deux dragons rouges qui transportent 4-6 githyankis chacun. Les dragons défendent leurs alliés, mais pas au point de risquer leur vie pour eux (ils s'enfuient dès que la situation devient trop dangereuse). Personne ne sait exactement ce que les githyankis offrent aux dragons rouges en échange de ces services.

Un des aspects les plus intéressants de la société des githyankis est le lien qui existe entre les officiers et leurs subordonnés. Grâce à lui, tout officier peut donner à ses hommes des ordres très réduits et quasiment incompréhensibles (pour des humains) qui véhiculent, en fait, des instructions extrêmement complexes. Bien que cela n'ait aucun effet en plein affrontement, c'est un avantage qui permet aux githyankis de monter des assauts et des embuscades plus efficaces, vu que la transmission de l'information se fait à très grande vitesse.

Écologie : le mode de vie des githyankis est le même que celui des humains. Mais comme le Plan Astral ne propose pas le même environnement que le Plan Primaire, leurs groupes culturels sont très différents. Dans une société où paysans et marchands sont inutiles, d'autres groupes plus spécialisés ont fait leur apparition.

Les g"lathk : les g"lathk (dont les humains n'arrivent jamais à prononcer le nom) sont l'équivalent des paysans. Comme rien ne pousse dans le Plan Astral, ils cultivent des denrées alimentaires dans de vastes salles artificiellement conçues à cet effet. Ils se nourrissent de champignons et autres plantes n'ayant pas besoin des rayons du soleil. Les g"lathk sont également des experts pour ce qui est de faire pousser les plantes aquatiques, et certains s'occupent de véritables champs sous-marins.

Les mlar : tous les githyankis capables de faire usage de magie ne parviennent pas à devenir sorciers de guerre. D'autres utilisent leurs sorts pour aider les constructions architecturales. Ce sont les mlar, de véritables artistes qui se servent de leur énergie magique pour ériger les divers bâtiments de l'univers des githyankis.

Les hr'a'cknir : le Plan Astral est traversé par d'étranges énergies. Certaines, comme la chaleur et la lumière, sont faciles à déceler, mais d'autres le sont moins. Ce sont les énergies psychiques et astrales, que les humains sont le plus souvent incapables de repérer. Mais les githyankis ont naturellement des dons psychiques qui leur permettent non seulement de ressentir ces énergies, mais également de les capter. C'est là le travail des hr'a'cknir qui, comme les mlar, font appel à leurs facultés innées pour accomplir la tâche qui leur échoit.

Plus encore que les humains, les githyankis sont des chasseurs et des prédateurs. Ils se livrent souvent à des raids et des pillages simplement pour le plaisir. Il y a de grandes chances pour que les siècles d'asservissement qu'ils ont connus les encouragent aujourd'hui à se venger des êtres plus faibles qu'eux.

Mais contrairement aux humains, les githyankis ne se font jamais la guerre entre eux. La séparation qui s'est produite entre eux et les githzeraïs (voir ci-après) est ce qu'ils ont connu de plus proche de la guerre civile. Il ne viendrait pas à l'esprit d'un githyanki d'en affronter un autre. Cette règle implicite n'est jamais transgressée, et peut-être est-elle, elle aussi, due à la longue période d'esclavage que cette race a connue.

Githzeraï

CLIMAT/TERRAIN :	Les Limbes
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Monarchie/Dictature
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	D'exceptionnelle à géniale (15-18)
TRÉSOR :	P (Hx2)
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8 (loin de leur repaire)
CLASSE D'ARMURE :	Selon l'armure utilisée
DÉPLACEMENT :	12, 96 dans les Limbes
DÉS DE VIE :	Selon la classe et le niveau
TAC0 :	Selon la classe et le niveau
NOMBRE D'ATTAQUES :	Selon la classe et le niveau
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts possibles, arme magique possible
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 %
TAILLE :	M (1,80 m)
MORAL :	De moyen à stable (8-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Selon la classe et le niveau

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
= DV	Selon le niveau	Toutes/Toutes	= Int	1d100+150

D'alignement chaotique neutre, les githzeraïs sont les éternels ennemis des githyankis (voir plus haut). Leur histoire commune remonte à très longtemps. Les githzeraïs sont en effet les moins puissants (et les plus réprimés) des êtres dont la guerrière Gith a conduit la rébellion contre les flagelleurs mentaux, il y a de nombreux millénaires de cela.

Les githzeraïs ont une apparence très similaire à celle des githyankis, bien qu'eux aient l'air nettement plus humain. Leurs traits sont on ne peut plus banals, mais ils ont un port plus ou moins empreint de noblesse. Leur peau est bronzée. Ils s'habillent très simplement, préférant les vêtements fonctionnels et les tons neutres.

Combat : il en va de même de l'aptitude au combat des githzeraïs que de leurs goûts vestimentaires : l'efficacité est le maître-mot. Leur résistance à la magie compense quelque peu leurs compétences martiales généralement inférieures à celles des githyankis.

	Classe		Niveau
01-55	Guerrier		(+3 dans le cas d'un voleur)
56-75	Guerrier/mage	01-10	1
76-95	Mage	11-20	2
96-00	Voleur	21-30	3
		31-45	4
		46-60	5
		61-75	6
		76-90	7
		91-96	8
		97-00	9

L'armure que possède chaque githzeraï dépend de sa classe. Les magiciens sont CA 10, les guerriers et guerriers/mages ont des armures diverses leur conférant une CA comprise entre 5 et 0 (1d6-1), et les voleurs sont quant à eux CA 7.

Les points de vie des githzeraïs sont déterminés en fonction de leur classe, comme pour les humains de niveau équivalent. Leur TAC0 est lui aussi fonction de leur classe et de leur niveau. Guerriers et guerriers/mages peuvent éventuellement attaquer à plusieurs reprises par round. Les autres classes ne disposent, pour leur part, que d'une seule attaque par round.

Quelques rares githzeraïs sont voleurs. Apparemment, ces individus ont une grande importance religieuse pour leurs congénères. Bien qu'ils ne deviennent jamais chefs, ils constituent l'unique exception à la limitation de niveau des autres githzeraïs (qui ne peuvent dépasser le niveau 9). Eux peuvent atteindre le niveau 12. Personne ne sait exactement quel rôle ils jouent dans la société.



Dès qu'ils atteignent le niveau 5, les guerriers se voient dotés d'une *épée d'argent*. Cette arme est une *épée à deux mains +3* bénéficiant de 5 % de chances de sectionner la corde d'argent de tout adversaire dans le Plan Astral (voir le passage concernant le Plan Astral, page 178 du *Guide du Maître*). Les individus protégés par la faculté psionique obstacle spirituel sont immunisés contre cet effet. Ces armes ont une importance religieuse extrême pour les githzeraïs, qui ne les laisseront jamais tomber entre les mains d'autres créatures. Si cela devait se produire, ils ne reculeraient devant rien pour récupérer l'épée perdue.

Tous les githzeraïs possèdent la faculté innée de *changement de plan*. Ils ne l'utilisent toutefois le plus souvent que pour effectuer la navette entre les Limbes et le Plan Primaire, où ils ont érigé plusieurs forteresses.

Habitat/Société : les githzeraïs sont les descendants d'une race d'humains réduits en esclavage par les illithids et libérés par une grande guerrière du nom de Gith. Mais ces hommes et femmes n'ont pas suivi le mode de vie de Gith après que cette dernière leur a permis de s'émanciper. Au lieu de cela, ils sont tombés sous la coupe d'un puissant sorcier qui s'est décrété roi (et, plus tard, dieu) de son peuple. Ils se sont alors séparés des githyankis, ce qui a donné naissance à une guerre raciale qui fait toujours rage, bien que de nombreux millénaires se soient écoulés depuis ce jour.

Les githzeraïs peuvent être guerriers, magiciens, guerriers/mages ou voleurs. Il est rare qu'ils progressent au-delà du niveau 7, et le niveau 9 constitue la limite absolue pour eux. Ils sont ensuite détruits par leur souverain avant de pouvoir devenir assez puissants pour constituer une menace pour lui. Le souverain en question est un magicien extrêmement vieux qui se fait vénérer comme un dieu (ce qu'il n'est pas).

Lorsqu'on les rencontre en dehors de leur repaire, les groupes de githzeraïs ont souvent la composition suivante :

Un chef suprême	Guerrier de niveau 9 ou guerrier/mage de niveau 4/7
Un capitaine	Guerrier de niveau 6 ou guerrier/mage de niveau 4/4
Deux sorciers de guerre	Mages de niveau 3-5
Trois sergents	Guerriers de niveau 3-5

Trois "zerths"	Guerriers/mages de niveau 3/3
20-50 niveaux inférieurs	Répartis de manière équitable entre les trois classes possibles et de niveau 1-3

Lorsqu'il y a un voleur (ce qui se produit dans 10 % des cas), il remplace un des githzeraïs de niveau inférieur et est de niveau 6-10.

Les githzeraïs vivent principalement dans les Limbes. Ils occupent de gigantesques citadelles dans ce plan du chaos et détiennent une position de force dans leur monde. La plupart du temps, ces places-fortes abritent dans les trois mille githzeraïs commandés par un chef suprême. Ce dernier est le maître absolu et a droit de vie ou de mort sur ses sujets.

Les githzeraïs ne possèdent que quelques rares forteresses sur le Plan Primaire, mais elles sont particulièrement impressionnantes : bâties au beau milieu de gigantesques plaines désertiques, elles prennent la forme d'une tour large et basse aux murs d'adamantine. Chacune est occupée par environ 500 githzeraïs commandés par un chef suprême.

Mais dans les Limbes, ces êtres sont particulièrement nombreux. Leurs villes accueillent le plus souvent plus de 100.000 habitants, et les githzeraïs arrivent à contrôler leur existence, ce qui n'est pas une mince affaire dans un plan tout entier voué au chaos. Shra'kt'lor est le meilleur exemple possible : la capitale des githzeraïs abrite plus de 2.000.000 d'habitants. C'est là que se décide toute la stratégie militaire de ces créatures. Les plus grands nobles et généraux viennent s'y retrouver pour planifier les assauts qu'il convient de mener contre les githyankis et les flagelleurs mentaux. Personne dans les Limbes n'est vraisemblablement capable de présenter la moindre menace tangible pour Shra'kt'lor et ses nombreux habitants.

L'une des motivations principales de ces monstres est la guerre qui les oppose aux githyankis. Les githzeraïs sont obsédés par ce conflit, qui ne prendra fin qu'avec la totale extermination de l'un des deux camps. Ils emploient fréquemment des mercenaires sur le Plan Primaire pour les aider à combattre les githyankis. Ils n'ont généralement pas de problème pour trouver des volontaires compte tenu de la nature particulièrement malfaisante de leurs ennemis jurés.

La légende de Zerthimon : un personnage est vénéré plus que tout autre par les githzeraïs : Zerthimon. Ils croient qu'il s'agit d'un grand dieu qui était autrefois un homme. Selon leurs légendes, lorsqu'ils se sont libérés de l'emprise des flagelleurs mentaux, c'est Zerthimon qui s'est opposée à Gith en affirmant qu'elle avait le cœur empli de haine et qu'elle ne pouvait donc mener leur peuple.

Une grande bataille s'ensuivit alors, chacun se retrouvant dans l'un ou l'autre des deux camps. Ceux qui choisirent de soutenir Gith devinrent les githyankis, tandis que ceux qui se rallièrent à Zerthimon donnèrent naissance aux githzeraïs.

Zerthimon mourut au cours du combat, mais son sacrifice permit à son peuple d'être libéré de l'emprise de Gith. Les githzeraïs croient fermement que Zerthimon, qui est désormais un dieu pour eux, reviendra un jour pour les emmener sur un autre plan.

Les zerths bénéficient d'un statut très particulier chez les githzeraïs, car leur simple présence garantit que jamais Zerthimon n'oubliera ses fidèles. Selon leurs légendes, lorsque le dieu reviendra, il commencera par rassembler tous les zerths autour de lui et les emmènera au paradis. On peut dire que les zerths se trouvent au cœur même des croyances des githzeraïs, ce qui ne les empêche pas de subir des persécutions religieuses.

Le roi-sorcier au nom inconnu qui gouverne ce peuple extrêmement superstitieux aimerait bien pouvoir faire disparaître une bonne fois pour toutes la légende de Zerthimon. Le roi-sorcier pense, en effet, que cette légende est un défi à son autorité, et il a vraisemblablement raison. Mais il n'a jamais réussi à la vaincre et doit aujourd'hui la tolérer.

Les rrakkma : bien que les githzeraïs ne soient pas particulièrement haineux ou violents, ils éprouvent toujours une profonde inimitié pour les flagelleurs mentaux, qui ont, voici de nombreux millénaires, réduit les premiers giths en esclavage. Les humains pourraient penser qu'il est inconcevable de continuer à en vouloir à quelqu'un après si longtemps, mais les githzeraïs considèrent que les illithids sont à l'origine de la cassure irréversible qui s'est produite au sein de la race de Gith et des terribles épreuves que les githzeraïs doivent depuis subir. C'est pour cette raison qu'ils constituent de grandes rrakkma (qui signifie "bandes" dans leur langue) chargées de traquer les flagelleurs mentaux. Ces unités sont généralement constituées de 30-60 soldats commandés par un sergent. Pendant 3 mois, ils parcourent les plans intérieurs et extérieurs, en quête de groupes d'illithids qu'ils se font une joie d'exterminer jusqu'au dernier. Les rrakkma sont très populaires chez les githzeraïs, qui considèrent comme un honneur le fait d'en faire partie.

Les forteresses que les githzeraïs possèdent sur le Plan Primaire sont bien souvent gigantesques et dotées de murs infranchissables. Où qu'elles se dressent, elles détruisent les alentours sur des kilomètres à la ronde. Aucune faune, aucune flore ne peut en effet vivre à proximité de leurs remparts, et elles se retrouvent bien vite entourées d'un véritable désert. Personne ne sait si cela est dû au fait que la terre elle-même se révolte contre la nature de la forteresse, venue d'un autre plan, ou si les magiciens githzeraïs produisent sciemment cet effet pour s'assurer que les êtres vivants ne s'approchent pas de leurs murs.

Ces citadelles sont vraisemblablement là pour surveiller les agissements des githyankis sur le Plan Primaire. Les githzeraïs ne sont en effet pas particulièrement portés sur la guerre et n'ont aucune envie d'envahir le Plan Primaire, contrairement aux githyankis. Ils sont toutefois conscients du fait que, si leurs ennemis parviennent à s'implanter solidement sur le Plan Primaire, ils n'en seront que plus dangereux. C'est pour cette raison qu'ils surveillent les githyankis avec la plus grande attention et qu'ils mènent, de temps en temps, des attaques chirurgicales contre les bastions de ces derniers pour les empêcher de trop étendre leur influence sur le Plan Primaire.

Au cours de ces assauts, les githzeraïs n'attaquent jamais sciemment les habitants du Plan Primaire (humains, demi-humains, humanoïdes, etc.), mais ils ne sacrifieront jamais une attaque planifiée avec soin juste pour épargner la vie de quelques "passants innocents". Pour eux, la fin justifie toujours les moyens.

Tout comme les githyankis, les githzeraïs se tiennent bien à l'écart de la Guerre Sanglante des fiélons. Ils se rendent rarement dans les plans inférieurs, et quand ils le font, c'est chaque fois pour des affaires de la plus haute importance. Ils sont écœurés par la nature destructrice et sanguinaire des fiélons et refusent de traiter avec eux. Ils coexistent par contre avec les slaadi et, selon certaines rumeurs, certains githzeraïs posséderaient des facultés psioniques supérieures à celles qu'on leur attribue généralement.

Écologie : depuis que les humains sont capables de voyager d'un plan à l'autre, ils se demandent comment les githzeraïs parviennent à le faire à volonté. Bien qu'humains et githzeraïs ne soient pas ennemis jurés, les affrontements sont fréquents entre les deux races. Ils sont en partie dus au fait que certains humains aimeraient bien prendre un githzeraï vivant pour l'étudier. Personne n'y est encore jamais parvenu.

Gnoll

	Gnoll	Flind
CLIMAT/TERRAIN :	De tropical à tempéré (sauf désert)	De tropical à tempéré (sauf désert)
FRÉQUENCE :	Peu fréquent	Rare
ORGANISATION :	Tribu	Tribu
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	D, Qx5, S (L, M)	A
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-12	1-4
CLASSE D'ARMURE :	5 (10)	5 (10)
DÉPLACEMENT :	9	12
DÉS DE VIE :	2	2+3
TAC0 :	19	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1 ou 2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8 (arme)	1-6 ou 1-4/1-4 (arme)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Peut désarmer ses adversaires
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,25 m de haut)	M (2 m de haut)
MORAL :	Stable (11)	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35	120
	Chefs et gardes : 65	
	Chef : 175	
	Chef de guerre : 120	



Les gnolls sont des créatures malfaisantes à tête d'hyènes qui vivent par bandes plus ou moins organisées.

Le corps d'un gnoll est formé comme celui d'un humain de grande taille, mais ses traits sont manifestement ceux d'une hyène. Il se déplace sur ses pattes arrière et ses pattes avant sont dotées de mains pouvant manipuler n'importe quel outil. Sa peau est d'un ton gris-vert, plus sombre à proximité du museau, et il arbore une petite crinière dont la couleur varie entre le jaune terne et un roux mâtiné de gris.

Les gnolls parlent leur propre langage, et certains connaissent également le flind, le troll, l'orque ou l'hobgobelin.

Combat : les gnolls combattent toujours à plusieurs et tentent de submerger leurs adversaires par le nombre. Lorsqu'ils sont dirigés par des flinds ou un chef à la poigne de fer, ils arrivent à conserver une certaine discipline. Ils ne posent presque jamais de pièges, mais aiment tout particulièrement attaquer leurs ennemis à revers ou sur les flancs (ou encore en leur tendant une embuscade). La plupart se battent à l'aide d'épées (15 %), d'armes d'hast (35 %) ou de haches de guerre (20 %), mais certains utilisent également des arcs (15 %) ou des morgensterns (15 %).

Habitat/Société : les gnolls sont le plus souvent rencontrés sous terre ou dans des ruines abandonnées. À la surface, ils opèrent principalement de nuit. C'est la loi du plus fort qui régit leur société. Sous terre, ils ont parfois sous leurs ordres (30 % de chances) 1-3 trolls faisant office de gardes et de serviteurs. En surface, ils ont le plus souvent (dans 65 % des cas) des animaux de compagnie qui gardent leur repaire. Il s'agit, soit de 4-16 hyènes (80 % de chances), soit de 2-12 hyènodons (20 %).

Un repaire de gnolls contient entre 20 et 200 mâles adultes. Il y a un chef à 3 dés de vie par tranche de 20 gnolls normaux. Si ces derniers sont plus de 100, ils sont dirigés par un chef de guerre (4 DV, CA 3, +3 aux dégâts grâce à sa grande Force) entouré d'une garde d'élite constituée de 2-12 gardes (3 DV, CA 4, +2 aux dégâts).

Les femelles présentes dans le repaire sont deux fois moins nombreuses que les mâles. Elles se battent avec la même efficacité que ces derniers, mais les armes et l'armure dont elles disposent sont bien souvent de qualité inférieure. Il y a également deux fois plus de petits que d'adultes, mais les rejetons des gnolls ne combattent pas. Dans leur repaire, ces créatures ont au moins un esclave par tranche de 10 adultes, et il ne s'agit là que d'un minimum.

Les gnolls sont capables de coopérer avec les orques, les hobgobelins, les gobelours, les ogres et les trolls. Lorsqu'ils font partie d'un groupe mixte, il faut que les forces en présence soient relativement équilibrées, sans quoi les gnolls tuent et dévorent leurs "alliés" (la faim étant chez eux plus forte que l'amitié ou la terreur) ou, au contraire, se font exterminer par ces derniers. Ils détestent les gobelins, les kobolds, les géants, les humains, les demi-humains... et le moindre travail physique.

Écologie : les gnolls peuvent manger toutes les créatures à sang chaud, mais ils préfèrent les êtres intelligents aux animaux parce qu'ils crient plus fort. Ils tuent tout le gibier du territoire qu'ils occupent avant de déménager, et il faut parfois des années pour que la région se repeuple. Pour les rares qui meurent de vieillesse, l'espérance de vie est d'environ 35 ans.

Flind

Le flind est d'apparence similaire au gnoll, bien qu'il soit légèrement plus petit et plus large d'épaules. Il est également plus musclé. Son corps est couvert d'un poil court, roux ou brun, mais toujours sale. Son front est moins horizontal que celui du gnoll et ses oreilles sont arrondies, mais elles n'ont toujours rien d'humain.

Les flinds utilisent des gourdins (dans 75 % des cas) infligeant 1d6 points de dégâts ou des barres-flind (25 %) qui, elles, délivrent 1d4 points de dégâts. Une barre-flind est constituée d'une paire de barres métalliques reliées par une chaîne que le monstre fait tourbillonner à toute vitesse. Il peut l'utiliser pour attaquer 2 fois par round. Dès qu'un coup porte, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes, sans quoi son arme est attrapée par la chaîne et lui est arrachée des mains. La grande maîtrise des flinds leur permet de bénéficier d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque.

Les flinds sont respectés et obéis par les gnolls. Leurs chefs ont 3+3 DV, au moins 13 en Intelligence et 18 en Charisme pour les gnolls (15 pour les autres flinds). Ils sont toujours armés de barres-flind.

	Gnome des roches	Svirfnebelin	Bricoleur	Forêt
CLIMAT/TERRAIN :	Collines	Souterrain	Montagnes	Forêts
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Clan	Colonie	Colonie / Guilde	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Variable (7-19)	Variable (3-17)	Variable (8-18)	Variable (3-17)
TRÉSOR :	Mx3 (C, Qx20)	Kx2, Qx3 (D, Qx5)	Mx30 (C, Qx20)	J, K, Qx2 (C)
ALIGNEMENT :	Neutre bon	Neutre (bon)	Neutre ou loyal bon	Neutre bon
NOMBRE APPARAISSANT :	4-12	5-8	1-12	1-4
CLASSE D'ARMURE :	6 ou mieux	2 ou mieux	10 ou 5	10
DÉPLACEMENT :	6	9	6	12
DÉS DE VIE :	1 (base)	3+6 (base)	1 (base)	2 (base)
TAC0 :	19 (base)	17 (base)	19 (base)	18 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme	Selon l'arme	Selon l'arme	Selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Fléchettes étourdissantes	Aucune	Pièges
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Spéciale	20 % (et plus)	Spéciale	Spéciale
TAILLE :	P (1 m)	P (90 cm à 1 m)	P (1 m)	P (60 à 75 cm)
MORAL :	Stable (12)	Élite (13)	Moyen (8)	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	65 (base)	420 (base)	65 (base)	120 (base)

Gnome des roches

Ces cousins des nains sont légèrement plus petits qu'eux. Amicaux mais naturellement revêches, ils n'hésitent jamais à venir en aide à leurs amis mais ne frayent pas avec les autres races s'il leur est possible de l'éviter. Ils habitent généralement sous terre, dans des régions de collines boisées où ils peuvent vivre comme ils l'entendent, c'est-à-dire dans le calme. Ils peuvent être guerriers ou prêtres, mais la plupart préfèrent être voleurs ou illusionnistes. La race des gnomes est celle qui comprend le plus d'individus multi-classés.

Ils ressemblent à des nains, en légèrement plus petit (et surtout en beaucoup plus mince et en plus agile), à deux exceptions près : leur barbe est plutôt courte car ils la taillent avec soin, et ils tirent une énorme fierté de leur nez proéminent (par rapport aux nains et aux humains, cet organe est bien souvent deux fois plus important chez les gnomes). La couleur de la peau, des cheveux et des yeux varie en fonction de leur race : les plus fréquents d'entre eux, que l'on nomme gnomes des roches, ont ainsi une peau pouvant aller du ton peau bronzée au brun clair (avec parfois un peu de gris). Leurs cheveux sont blonds et leurs yeux bleu clair ou bleu foncé. Pour ce qui est de l'habillement, ils ont une préférence marquée pour le cuir et les tons rappelant la couleur de la terre, mais ils relèvent souvent l'ensemble de quelques bijoux ou motifs complexes cousus à l'aide de fil de couleur. Les gnomes des roches ont une durée de vie moyenne de 450 ans, mais certains parviennent à franchir la barre des 600 ans.

Ils parlent leur propre langue, et chaque sous-race possède également son idiome propre. Nombre d'entre eux apprennent aussi à parler humain, kobold, gobelin, demi-humain ou nain, ce pour communiquer plus aisément avec leurs voisins. Certains gnomes des roches sont également capables de converser avec les mammifères vivant sous terre par le biais de signaux et de grognements.

Les gnomes sont dotés d'une infravision portant à 20 m de distance et ont de bonnes chances de détecter les passages inclinés (1-5 sur 1d6) et les constructions instables, pour peu qu'elles soient à base de pierre (1-7 sur 1d10). Sous terre, ils peuvent déterminer à quelle profondeur ils se trouvent (1-4 sur 1d6) et dans quelle direction ils se dirigent (1-3 sur 1d6). Ils possèdent une résistance innée à la magie qui leur confère un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde par tranche de trois points et demi de Constitution (la plupart des gnomes ont un bonus allant de +3 à +4). Malheureusement, c'est cette même résistance qui fait que tous les objets magiques qu'ils possèdent (à l'exception des armes, armures et objets spécifiquement conçus pour les illusionnistes) ont 20 % de chances de mal fonctionner quand ils les utilisent.

Combat : lorsqu'ils sont forcés de combattre, les gnomes préfèrent recourir à la stratégie plutôt qu'à la force brute, et ils se servent souvent d'illusions pour mettre le maximum de chances de leur côté. Ils vouent une haine farouche aux kobolds et aux gobelins, leurs ennemis héréditaires, ce qui leur confère un bonus de +1 pour toucher ces créatures. Ils sont également très doués pour ce qui est d'éviter les attaques portées par des créatures de grande taille, et tous les monstres de type gnolls, gobelours, ogres, trolls, géants, etc. les attaquent à -4 pour toucher.

Les gnomes peuvent utiliser n'importe quelle arme en rapport avec leur taille, et la plupart ont au moins une ou deux armes de secours. Épées courtes, marteaux et épieux sont leurs armes de corps à corps favorites, arcs courts, arbalètes, frondes et fléchettes recueillant leurs suffrages pour les affrontements à distance. La quasi-totalité d'entre eux ont également un couteau bien aiguisé au cas où toutes leurs autres armes viendraient à leur faire défaut.

Les gnomes des roches portent généralement une armure de cuir cloutée à laquelle ils ajoutent un petit bouclier (CA 6). Leurs chefs remplacent l'armure de cuir cloutée par une cotte de mailles (CA 4), et tous ceux qui ont dépassé le niveau 5 par une armure de plates (CA 2). Un gnome a 10 % de chances par niveau au-dessus du 5ème de posséder une arme ou une armure magique (jetez les dés pour chacune de ces deux catégories d'objets). Les jeteurs de sorts ont, quant à eux, 10 % de chances par niveau d'avoir 1-3 objets qu'ils sont capables d'utiliser.

Habitat/Société : les gnomes vivent dans des terriers souterrains situés au beau milieu de régions de collines boisées. Ils se regroupent par clans, et deux clans voisins se vouent souvent une rivalité amicale. Ils passent leur temps à creuser la roche, à tailler de somptueux bijoux et à apprécier le fruit de leurs efforts. Ils travaillent dur, mais ils savent également se détendre. Leur année est parsemée de nombreux festivals et jours fériés, passés à jouer, à se raconter des histoires et à se livrer à des concours de mesurage de nez. Leur société est très bien organisée et comprend de nombreux niveaux, chapeautés par un chef unique que conseillent plusieurs prêtres ayant chacun une spécialité bien définie.

Un repaire de gnomes en comprend 40-400 (4d10x10), un quart d'entre eux étant des enfants. Un guerrier de niveau 2 à 4 est présent par tranche de 40 gnomes. Si ces derniers sont plus de 160, ils sont dirigés par un guerrier de niveau 5 et son adjoint, illusionniste de niveau 3. S'ils sont au moins 320, 3 guerriers (un de niveau 6 et deux de niveau 5), 5 prêtres (un de niveau 7 et quatre de niveau 3) et 3 illusionnistes (un de niveau 5 et deux de niveau 2) viennent s'ajouter à la liste. Les gnomes sont souvent amis avec les mammifères vivant sous terre, et ils sont donc également accompagnés de 5-30 blaireaux (70 % de chances), 3-12 blaireaux géants (20 %) ou 2-8 servals (10 %). Ces créatures ne sont pas des animaux de compagnie ni même des serviteurs, mais des alliés à part entière qui aident le clan à se défendre.

Écologie : les gnomes cohabitent dans la plus grande harmonie qui soit avec leur environnement. Ils préfèrent résider sous terre mais restent à proximité de la surface pour profiter de sa beauté.

Gnome

Svirfnebelin (gnome des profondeurs)

Les svirfnebelins, ou gnomes des profondeurs, vivent bien loin sous la surface de la terre. Ils parcourent les galeries des Tréfonds Obscurs par petits groupes, dans l'espoir d'y découvrir des pierres précieuses. On prétend qu'ils résident dans de grandes villes constituées de bâtiments et de cavernes étroitement reliés les uns aux autres par un grand nombre de tunnels et capables d'abriter jusqu'à 1.000 svirfnebelins chacune. L'emplacement de ces cités est un secret extrêmement bien gardé, car c'est là l'unique moyen que les gnomes ont de se protéger des déprédations de leurs ennemis héréditaires, les kuo-toas, les drows et les flagelleurs mentaux.

Les svirfnebelins sont légèrement plus petits et plus minces que les gnomes des roches, mais ils ne sont pas moins robustes pour autant. Leur peau a la couleur de la pierre et varie souvent entre le brun et le brun-gris. Les mâles sont totalement chauves. Quant aux femelles, leurs cheveux sont gris et filandreux. Les svirfnebelins ont une espérance de vie de 250 ans.

Patrouilles et équipes de mineurs collaborent de manière si étroite que les étrangers pourraient croire qu'ils communiquent entre eux par télépathie. Ils parlent leur propre dialecte, que les gnomes de la surface ont 60 % de chances de comprendre. La plupart des svirfnebelins comprennent aussi le commun des Tréfonds Obscurs et savent plus ou moins s'exprimer en drow et en kuo-toa. Ces petits êtres sont également capables de converser avec les créatures natives du Plan Élémentaire de la Terre grâce à un étrange "langage" uniquement constitué de vibrations (chaque ton communiquant un message différent, mais ce moyen d'expression reste bien évidemment très limité).

Tous les svirfnebelins sont capables d'utiliser les facultés *cécité, changement d'apparence* et *flou*, au rythme de 1 fois par jour chacune. Ils sont également protégés en permanence par l'équivalent d'un sort de *non-détection*. Leur infravision porte à 40 m, et ils possèdent toutes les facultés de détection et de repérage des gnomes des roches.

Combat : malgré leurs armes et armures métalliques, ces êtres petits et vifs sont capables de se déplacer sans bruit. Ils peuvent s'immobiliser totalement pendant de très longues périodes, ce qui les rend à 60 % invisibles, même si les créatures pouvant éventuellement les repérer sont dotées d'infravision. Leur ouïe et leur odorat extrêmement développés leur permettent de n'être surpris que sur un 1 au d10, tandis que, pour leur part, ils surprennent leurs adversaires dans 90 % des cas (1-9 sur 1d10).

Les svirfnebelins portent une fine cotte de mailles à laquelle ils rajoutent un pourpoint de cuir renforcé d'anneaux ou d'écailles en mithril, ce qui leur confère généralement une CA 2. Il est rare qu'ils se munissent de boucliers, vu que cela restreindrait leur mobilité compte tenu de l'étroitesse des galeries qu'ils empruntent. Leur classe d'armure augmente de 1 point par niveau au-dessus du 3ème. Un gnome des profondeurs de niveau 4 sera donc CA 1, un autre de niveau 5, CA 0, jusqu'à un maximum de CA -1 pour un niveau 6.

Tous les svirfnebelins bénéficient de 20 % de résistance à la magie, et ce score augmente de 5 % par niveau au-delà du 3ème. Ils sont immunisés contre les illusions, fantasmes et autres hallucinations. Ils sont très sages, mais aussi très vifs et très agiles, ce qui leur permet d'effectuer tous leurs jets de sauvegarde à +3, sauf contre le poison (où leur bonus tombe à +2).

Les gnomes des profondeurs se battent généralement à l'aide d'une pique et d'une dague qui (bien que non-magiques) sont tellement bien aiguisées qu'elles bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher et aux dégâts. Tous ont également 7-10 (1d4+6) *fléchettes étourdissantes*, qu'ils sont capables de lancer à 12 m de distance (à +2 pour toucher). Ces fléchettes lâchent un minuscule nuage de gaz au moment de l'impact, et toute créature touchée doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison si elle ne veut pas être étourdie pendant 1 round puis ralentie pendant les 4 rounds suivants. Les guerriers d'élite (niveau 3 et plus) sont le plus souvent munis de fléchettes creuses remplies d'acide (+2d4 points de dégâts) et de pointes multiples en cristal qui libèrent un gaz endormant lorsque l'on marche dessus.

Habitat/Société : la société des svirfnebelins est divisée de manière très stricte entre les sexes : les femmes sont chargées de la production de nourriture et de la gestion de la ville, tandis que les hommes patrouillent dans les environs et extraient les pierres précieuses. Une cité est dirigée par un roi et une reine, qui sont indépendants et qui possèdent chacun leurs responsabilités bien définies. Comme les mâles sont les seuls à quitter la ville, tous les gnomes des profondeurs que l'on rencontre sont des mineurs à la recherche de nouveaux



gisements. Tout groupe de 4 svirfnebelins est accompagné d'un contremaître de niveau 4 (4+7 dés de vie). De plus, tout groupe constitué d'au moins 20 gnomes est encadré par un chef de terrier (6+9 DV) et ses deux assistants (5+8 DV).

Il y a 25 % de chances qu'un gnome de niveau 6 ait accès aux sorts d'un illusionniste de niveau 5, 6 ou 7. Les svirfnebelins qui ne sont pas illusionnistes gagnent (également au niveau 6) la faculté de conjurer un élémental de terre avec 50 % de chances de succès, et ce, 1 fois par jour. Les prêtres svirfnebelins n'ont pas la possibilité de repousser les morts-vivants.

Écologie : c'est la discrétion, l'intelligence et la ténacité des gnomes des profondeurs qui leur permettent de survivre dans un environnement particulièrement hostile. Ils adorent les pierres précieuses, et plus spécialement les rubis, et n'hésitent pas à prendre de gros risques pour en acquérir. Leur affinité avec la pierre est telle qu'une créature native du Plan Élémentaire de la Terre a 90 % de chances de ne pas faire de mal à un gnome des profondeurs (elle peut toutefois exiger que ce dernier lui verse une somme importante en gemmes ou métaux précieux avant de lui permettre de s'enfuir).

Gnome bricoleur (minoï)

Toujours gais, âpres à la tâche et quelque peu stupides, les gnomes bricoleurs sont originaires de Krynn, mais ils se sont depuis généralisés un peu partout grâce aux possibilités de voyages offertes par les navires de spelljamming. Physiquement, ils sont on ne peut plus semblables aux gnomes des roches, dont ils partagent l'infravision, la résistance à la magie, les bonus au combat et les facultés de détection et de repérage. Par contre, leur histoire et leur culture sont si radicalement différentes qu'ils méritent amplement d'être considérés comme une sous-race à part entière.

Agiles et gracieux, les gnomes bricoleurs peuvent faire ce qu'ils veulent de leurs mains. Leur peau est brune, leurs cheveux blancs et leurs yeux bleus ou violets. Les hommes portent la barbe et la moustache (qu'ils taillent de manière assez étrange). Les oreilles des minoïs sont très arrondies et leur nez ne choquerait pas un gnome des roches.

Ces êtres parlent extrêmement rapidement et enchaînent les phrases sans respirer, tant et si bien que ce qu'ils disent semble ne jamais avoir de sens. Ils sont capables de parler et d'écouter leur interlocuteur en même temps. Lorsque deux gnomes bricoleurs se rencontrent, ils se mettent tous deux à

déverser des flots de paroles, intégrant les réponses aux questions de l'autre au beau milieu de leur(s) propre(s) phrase(s).

Combat : les gnomes bricoleurs sont rarement armés, mais il leur est parfois possible de se défendre en utilisant les nombreux outils dont ils ne se séparent jamais. Fascinés par les inventions, ils ne cessent de concevoir des armes plus surprenantes (et inutiles) les unes que les autres, depuis le triple canon à eau jusqu'à la batterie de lance-épieux. Ils peuvent porter n'importe quelle armure mais revêtent généralement des morceaux d'armures disparates qui leur confèrent une CA globale de 5.

Habitat/Société : les gnomes bricoleurs fondent des colonies vivant dans d'immenses complexes souterrains au cœur de régions de montagnes désertiques. La plus importante de leurs communautés se trouve sur Krynn, dans le cœur du Mont Pacigrav ; elle accueille quelque 59.000 minoïs. Que ce soit sur Krynn ou sur d'autres mondes, les autres colonies réunissent rarement plus de 200 à 400 gnomes.

Tous les minoïs sont poussés par une quête : comprendre à la perfection comment fonctionne un objet bien précis. Rares sont ceux qui parviennent à la mener à bien, mais elle a au moins l'avantage de les tenir occupés tout au long de leur existence. Mâles et femelles sont égaux chez les gnomes bricoleurs, et tous poursuivent leur quête avec le même acharnement. Chaque minoï appartient à une guilde, qui a pour lui la même importance que le clan pour les autres gnomes. Les maîtres des différentes guildes constituent un conseil qui gouverne la communauté.

Bien que la plupart des gnomes bricoleurs préfèrent rester chez eux à tenter de mener leurs projets à bien, certains n'ont d'autre choix que de partir à l'aventure s'ils veulent pouvoir accomplir leur quête. Ils semblent incapables de mettre leur expérience à profit pour ne pas répéter les erreurs qu'ils ont déjà commises par le passé, mais il faut reconnaître qu'ils sont souvent capables de concocter des idées de génie pouvant les tirer d'un mauvais pas, et leurs compagnons en même temps.

Écologie : bien que très amicaux, les gnomes bricoleurs ne sont guère appréciés des autres races. Leur passion pour la technologie fait que les autres créatures, plus tournées vers la magie, ne parviennent pas à les comprendre, et les difficultés que les minoïs éprouvent à communiquer ne font qu'accentuer le problème. Les sages sont généralement d'accord pour dire que le fait que les gnomes bricoleurs mettent sans cesse la technologie en avant explique sans doute pourquoi les autres races qui sont entrées en contact avec eux ont refusé de suivre la même voie.

Gnome des forêts

Les gnomes des forêts sont extrêmement timides. Ils vivent au fin fond des bois et fuient tout contact avec les autres races, sauf lorsque leur environnement est menacé. Ce sont les plus petits de tous les gnomes (ils ne font en effet que de 60 à 75 cm de haut). Leur peau gris-vert a la couleur de l'écorce des arbres, tandis que leurs cheveux sont bruns ou noirs et leurs yeux noisette, verts ou bleus. Ils ont une espérance de vie de 500 ans.

En plus de leur dialecte, la plupart des gnomes des forêts peuvent parler la langue commune à tous leurs frères (qui se trouve être celle des gnomes des roches), mais aussi l'elfe, le sylvanien et un langage extrêmement simple qui



leur permet de communiquer à un niveau très rudimentaire avec les animaux de la forêt. Tous possèdent la faculté innée de *passage sans trace* et savent se cacher dans les bois (90 % de chances). Ils bénéficient également des mêmes bonus aux jets de sauvegarde que les gnomes des roches.

Combat : les gnomes des forêts préfèrent combattre à l'aide d'armes de jet et de chausse-trappes. Leur petite taille et leur vivacité leur permettent de bénéficier d'un bonus de -4 à leur classe d'armure lorsqu'ils affrontent des adversaires de taille M ou G. Ils ont un bonus de +1 pour toucher et aux dégâts contre les orques, les hommes-lézards et les troglodytes, ainsi que toutes les créatures qu'ils ont vu faire du mal à leur forêt bien-aimée.

Habitat/Société : les gnomes des forêts vivent dans de petits villages regroupant moins d'une centaine d'individus, et dans lesquels chaque famille occupe un grand arbre creux. La plupart de ces villages sont si bien camouflés qu'un elfe ou un rôdeur pourrait les traverser sans même s'en rendre compte.

Écologie : les gnomes des forêts sont les gardiens des bois. Ils s'entendent bien avec tous les animaux de la forêt, et il n'est pas rare qu'ils viennent en aide aux voyageurs égarés (mais sans se montrer pour autant).

Gnome, spriggan



CLIMAT/TERRAIN :	Tous/Contrées sauvages
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à exceptionnelle (8-16)
TRÉSOR :	A
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	3-12
CLASSE D'ARMURE :	3 ou 5 (10)
DÉPLACEMENT :	9 ou 15
DÉS DE VIE :	4 ou 8+4
TAC0 :	17 ou 11
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8/2-8 (arme) +7 (bonus de Force)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts, talents de voleur
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (90 cm) ou G (3,60 m)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Mâle : 3.000
	Femelle : 2.000

Ces affreux cousins des gnomes sont capables de se transformer en géants à volonté.

Leur apparence ne change guère quelle que soit leur taille. Ils sont très laids et trapus, leur peau est pâle ou jaune terne, leurs cheveux sont bruns ou noirs et leurs yeux rouges. De temps en temps, l'un d'eux est roux, et ils considèrent que c'est un excellent présage. Leur nez est gros et rond, mais ne dépareille pas vraiment de la norme humaine. Ils apprécient énormément la moustache et se laissent pousser les pattes jusqu'à ce qu'elles semblent leur manger les joues. Ils ne lavent jamais leurs cheveux, pas plus qu'ils ne les coiffent, et cette politique de propreté s'applique également au reste de leur corps et à leurs possessions matérielles. Ils sentent la saleté, la sueur et la terre humide.

À l'extérieur de leur repaire, ils sont toujours revêtus d'une armure et munis d'une arme, qui est le plus souvent une arme d'hast, bien que certains d'entre eux aient été vus avec une épée ou une masse d'armes. Ils n'utilisent jamais de bouclier, mais aiment bien transporter des tas de petites dagues qu'ils cachent un peu partout sous leur armure. Ils ne portent jamais le moindre bijou, préférant les cacher avec le reste de leur trésor et venir les admirer quand ils en ont envie.

Combat : les spriggans sont de terribles adversaires qui semblent toujours avoir un tour dans leur sac. Les options martiales dont ils disposent sont en effet très variées, mais la plus importante est cette faculté qui leur permet de devenir géants à volonté. Leurs armes, leur armure et les autres objets qu'ils portent sur leur personne grandissent (ou diminuent) avec eux. La transformation prend 1 round complet, pendant lequel ils sont incapables de combattre mais peuvent tout de même se déplacer sur une courte distance (10 m maximum). Quand ils sont petits, ils peuvent utiliser les pouvoirs suivants : *altération des feux normaux, fracassement* et *peur* (ce dernier étant assorti d'un malus de -2 au jet de sauvegarde compte tenu de la laideur des spriggans). Ils peuvent faire appel à ces pouvoirs aussi souvent qu'ils le désirent, au rythme d'un par round, mais cela leur interdit bien sûr de combattre. Sous forme de géant, ils ne peuvent utiliser qu'une seule de leurs facultés magiques : celle qui leur permet de rapetisser. Mais ils sont alors aussi forts que des géants des collines (19).

Quelle que soit leur forme, ils possèdent les talents d'un voleur de niveau 8 doté de 18 en Dextérité (c'est également cette caractéristique élevée qui, couplée à leur don naturel pour le combat, leur permet d'utiliser leur arme 2 fois par round). Leurs talents sont les suivants : vol à la tire (75 %), crochetage (78 %), trouver et désamorcer les pièges (70 %), déplacements silencieux (77 %), se cacher dans l'ombre (64 %), détecter les bruits (35 %), grimper (81 %), lire des langues inconnues (40 %). Mais n'oubliez pas que leur taille peut modifier ces pourcentage de manière indirecte (par exemple, un géant de 3,60 m de haut peut avoir du mal à se cacher dans une ombre qui ne couvre que 1,80 m). Les spriggans ne peuvent porter d'attaque sournoise que sous forme réduite, et les dégâts qu'ils infligent alors sont triplés.

Ces créatures n'arrivent jamais vraiment à fonctionner de manière organisée. En fait, il n'est pas rare de croiser un groupe constitué indifféremment de spriggans des deux tailles. Par contre, chacun d'entre eux est très malin et particulièrement doué pour ce qui est d'utiliser ses facultés pour obtenir ce qu'il désire. Ces créatures ont souvent pour but de faire du mal aux autres races (ou de semer le chaos dans leurs communautés). Ils prennent apparemment un grand plaisir à tout détruire et à massacrer les créatures innocentes.

Habitat/Société : les spriggans se déplacent souvent en meutes, qui sont exclusivement constituées d'individus de sexe masculin. Les femelles restent dans leurs terriers ou dans leurs ruines et ne s'aventurent à l'extérieur que pour aller chercher de la nourriture. Elles ont les mêmes caractéristiques que les mâles, si ce n'est qu'elle n'ont que 7+4 dés de vie sous forme de géantes. Elles s'accouplent avec les mâles des meutes qui passent à proximité. Les enfants sont rejetés hors du repaire dès qu'ils atteignent leur maturité ; les garçons doivent alors rejoindre une meute et les filles se trouver leur propre repaire. La mortalité infantile est très élevée chez les spriggans, mais elle cause davantage de ravages chez les filles (40 % meurent en bas âge) que chez les garçons (20 %).

Les spriggans ne supportent aucune créature mais détestent les autres gnomes plus que n'importe qui. Peut-être leur haine est-elle due aux similitudes physiques existant entre les deux races. Ils adorent terroriser et dévaliser les autres créatures et font de leur mieux pour se montrer le plus ignobles possible. Ils n'hésitent pas à attaquer et à piller les voyageurs traversant leur région, ni même les petites communautés toutes proches. Toutes leurs possessions matérielles, armes et armures comprises, ont été dérobées à leurs victimes. Ils craignent terriblement les groupes importants d'humains et de demi-humains, et font tout pour les éviter.

Écologie : les spriggans de sexe masculin sont principalement carnivores et chassent (ou volent) leur nourriture. C'est pour cette raison qu'ils doivent sans cesse se déplacer. Pour leur part, les femelles se nourrissent surtout de fruits et de céréales, qu'elles cueillent ou récoltent à proximité de leur repaire. Elles ne mangent de la viande que lorsqu'elle leur est offerte par les mâles (ce qui est un passage obligé du rituel amoureux).

Les spriggans sont bien trop méchants pour que certains prédateurs aiment s'en prendre tout particulièrement à eux, encore que les gnomes les attaquent à vue sauf lorsqu'ils sont nettement plus nombreux qu'eux. Il faut généralement un groupe bien équipé pour venir à bout d'une bande de spriggans.

CLIMAT/TERRAIN :	Tous sauf les régions arctiques
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Tribu
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	De faible à moyenne (5-10)
TRÉSOR :	K (C)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	4-24
CLASSE D'ARMURE :	6 (10)
DÉPLACEMENT :	6
DÉS DE VIE :	1-1
TAC0 :	20
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 (selon l'arme employée)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (1,20 m)
MORAL :	Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	15
	Chef et sous-chef : 35

Ces petits humanoïdes malfaisants ne seraient qu'une nuisance sans conséquence s'ils n'étaient pas aussi nombreux.

Les gobelins ont un visage aplati, un nez épaté, des oreilles pointues, une large bouche et de petites dents pointues. Leur front est très incliné vers l'arrière et leurs yeux sont étonnamment ternes et vitreux. Ils marchent droit mais leur bras pendent presque jusqu'à leurs genoux. Leur couleur de peau va du jaune au rouge sombre, en passant par toutes les nuances d'orange. La plupart du temps, tous les membres d'une tribu ont la même couleur de peau. Leurs yeux vont du rouge vif au jaune citron. Ils portent des vêtements de cuir sombre, préférant les couleurs ternes et sales.

Leur langage est guttural et plus aigu que celui des humains. Certains gobelins sont également capables de parler kobold, orque ou hobgobelin.

Combat : les gobelins haïssent le soleil et combattent à -1 pour toucher lorsque ce dernier les baigne de ses rayons. Cette sensibilité extrême à la lumière leur est par contre très utile sous terre, où ils bénéficient d'infravision jusqu'à 20 m de distance. Ils peuvent utiliser les armes de n'importe quel type mais préfèrent celles qui ne demandent qu'une formation limitée, comme les épieux et les masses d'armes. Ils ont souvent une épée courte comme arme d'appoint. Ils portent la plupart du temps une armure de cuir, bien que leurs chefs revêtent parfois une cotte de mailles ou même une armure de plates.

La tactique et la stratégie des gobelins sont on ne peut plus simplistes. Ils sont lâches et évitent généralement d'affronter l'ennemi de face. La plupart du temps, ils s'arrangent pour tendre une embuscade à leurs adversaires.

Habitat/Société : les humains trouvent les cavernes souterraines dans lesquelles vivent les gobelins particulièrement humides et lugubres. Les rares tribus qui vivent à la surface résident dans des ruines et n'en sortent que de nuit ou en cas d'épaisse couverture nuageuse. Ils ne connaissent pas le sens du mot hygiène et la puanteur est de mise dans tous leurs repaires. Leur physiologie les immunise apparemment contre les multiples maladies que véhicule la saleté dans laquelle ils se complaisent.

Ces créatures vivent de manière communautaire, mangeant et dormant dans de grandes salles communes. Seuls les chefs disposent de quartiers séparés. Ils transportent leurs maigres possessions partout où ils vont. Presque tout ce qu'ils possèdent, ils l'ont obtenu par le vol, mais ils sont tout de même capables de confectionner leurs vêtements et autres objets en cuir. Le concept d'intimité les dépasse totalement.

Une tribu est généralement constituée de 40-400 (4d10x10) mâles. Chaque groupe de 40 est encadré par un chef et ses 4 adjoints, qui tous les cinq ont 1 DV et 7 pv. Si les gobelins sont au moins 200, ils sont commandés par un



sous-chef et 2-8 gardes du corps (1+1 DV, 8 pv, CA 5, hache d'armes). Enfin, la tribu est dirigée par un chef protégé par 2-8 gardes du corps (2 DV, CA 4, deux armes chacun).

Il y a 25 % de chances que 10 % des gobelins présents soient montés sur des worgs et que 10-40 autres worgs se trouvent avec la tribu. Il y a également 60 % de chances que le repaire des gobelins soit gardé par 5-30 worgs et 20 % de chances qu'ils aient 2-12 gobelours avec eux. Les chamans gobelins sont rares mais parviennent parfois à atteindre le niveau 7. Ils ont accès aux sorts des sphères suivantes : Divination, Protection, Soins (sorts inverses) et Soleil (sorts inverses).

Les femelles représentent 60 % des mâles, et il y a autant d'enfants que d'adultes dans le repaire. Ni les femelles ni les petits ne sont capables de se défendre en cas de combat.

L'ordre est parfaitement établi au sein d'une tribu de gobelins, et chaque individu sait clairement à qui il doit obéir et qui il peut commander. Les gobelins sont toujours en train de se battre entre eux pour s'élever dans la hiérarchie.

Ces créatures possèdent souvent des esclaves, qui travaillent pour eux avant de finir dans leur assiette. Les prisonniers (de races différentes) sont donc en nombre important : 10-40 % de l'effectif total de la tribu. Ils sont toujours enchaînés et attachés à un piquet lorsqu'ils dorment.

Les gobelins haïssent tous les autres humanoïdes, et plus particulièrement les gnomes et les nains. Ils font d'ailleurs tout leur possible pour les exterminer.

Écologie : les gobelins ont une espérance de vie avoisinant les 50 ans. Ils ne mangent pas beaucoup mais tuent pour le plaisir. Ils consomment de tout, du rat au serpent en passant par l'humain. En période de disette, ils se tournent même vers la charogne. Ils ont bien souvent un impact négatif sur la région qu'ils occupent, car ils ravagent rapidement toutes les ressources naturelles et le gibier finit par s'enfuir pour leur échapper. Ils savent se débrouiller au fond d'une mine et ont 25 % de chances de détecter un secteur inhabituel ou récemment travaillé sous terre. Tout endroit où ils s'installent se retrouve bien vite parsemé de tunnels.

Gobelours

CLIMAT/TERRAIN :	Tous/Souterrain
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	De faible à moyenne (5-10)
TRÉSOR :	J, K, L, M (B)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	5 (10)
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	3+1
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8 ou selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise, +2 aux dégâts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,10 m)
MORAL :	De stable à élite (11-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	120
	Chef : 175
	Grand chef : 175
	Chaman : 175



Les gobelours sont des cousins géants et poilus des gobelins. Les deux races fréquentent d'ailleurs les mêmes régions.

Ces monstres, hauts de 2,10 m, sont très musclés. Leur peau va du jaune pâle au marron clair et leur fourrure du brun au rouge brique. Bien qu'ils soient d'apparence vaguement humanoïde, ils paraissent avoir le sang d'un gros carnivore dans les veines. Leurs yeux, blanc-vert et dotés de pupilles rouges, font penser à ceux d'un animal sauvage. Ils ont des oreilles en pointe et une gueule pleine de crocs acérés.

Le nez des gobelours ressemble à un museau d'ours et leur odorat est d'ailleurs aussi développé que celui de cet animal. C'est à ce détail physiologique qu'ils doivent leur nom, bien qu'ils ne soient en rien apparentés aux ours. Leur cuir épais et leurs doigts griffus font eux aussi penser à ceux d'un ours, mais le gobelours est bien plus dextre.

La vue et l'ouïe des gobelours sont également excellentes et ils savent se déplacer avec une agilité stupéfiante lorsque le besoin s'en fait sentir. Ils voient également dans l'infrarouge, ce qui leur confère une infravision sur une portée de 20 m.

Le langage des gobelours est fait d'un affreux mélange de gestes, cris et grognements qui explique peut-être le fait que certains sous-estiment l'intelligence de ces créatures. De plus, la plupart des gobelours parlent la langue des gobelins et des hobgobelins.

Combat : chaque fois que cela est possible, les gobelours préfèrent attaquer par surprise. Dans ce cas, le jet de surprise de leurs adversaires subit un malus de -3.

Si un groupe a l'air particulièrement dangereux, les éclaireurs gobelours n'hésitent pas à aller chercher des renforts. Les assauts des gobelours sont très étudiés sur le plan tactique. Ils commencent toujours par jeter des armes de petite taille sur leurs adversaires (masses, marteaux et épieux) avant de se ruer au corps à corps. Et s'ils pensent qu'ils n'ont aucune chance, ils se replient et préfèrent attendre que la situation leur soit plus favorable.

Habitat/Société : les gobelours préfèrent vivre dans des grottes et dans des souterrains. Leur repaire est généralement constitué d'une grande caverne ou de plusieurs, plus petites. Ils sont extrêmement bien adaptés à cette existence, vu qu'ils opèrent tout aussi bien dans l'obscurité qu'à la lumière du jour.

Dans leur repaire, ils ont un chef par groupe de 12 individus ; ses caractéristiques sont les suivantes : de 22 à 25 points de vie, CA 4, attaque comme un monstre à 4 DV, +3 aux dégâts grâce à sa grande force physique.

Si les gobelours sont au moins 24, ils ont également un grand chef en plus de leurs chefs. Les grands chefs ont entre 28 et 30 points de vie, sont CA 3 et attaquent comme des monstres à 4 DV mais avec un bonus de +4 aux dégâts compte tenu de leur force prodigieuse. Tout grand chef est également secondé par un adjoint dont les caractéristiques sont les mêmes que celles des chefs décrits ci-dessus.

Dans un repaire, la moitié des gobelours présents sont des femelles et des jeunes qui ne combattent pas, sauf dans une situation de vie ou de mort. Dans ce cas, les femelles se battent comme des hobgobelins et les jeunes comme des kobolds.

Ces monstres vivent principalement de la chasse. Ils n'éprouvent pas le moindre problème à manger tout ce qu'ils peuvent tuer (humains, gobelins ou encore toute créature plus petite qu'eux). Ils aiment beaucoup le vin et la bière forte et il n'est pas rare qu'ils commettent des excès de boisson.

Les gobelours sont dotés d'un sens du territoire très prononcé et la taille de leur domaine varie en fonction de l'importance de leur communauté et de l'endroit où elle se trouve. Par exemple, il peut s'étendre sur plusieurs dizaines d'hectares dans une contrée sauvage ou ne faire que quelques dizaines de mètres carrés dans une région souterraine.

Les intrus sont considérés comme une splendide source de nourriture et de trésors et les gobelours n'ont guère le goût des négociations. Ils peuvent éventuellement accepter de parlementer, mais seulement s'ils pensent que cela peut être à leur avantage. Il arrive qu'ils fassent des prisonniers dont ils se servent comme esclaves.

Extrêmement cupides, ces créatures adorent les objets et les armes brillants. Elles cherchent en permanence à amasser davantage de pièces, de pierres précieuses et d'armes. Leurs méthodes sont toujours les mêmes : embuscades et pillage.

Écologie : les gobelours ont deux objectifs dans l'existence : la survie et l'acquisition de richesses. Ce sont des carnivores qui aident la sélection naturelle en s'attaquant aux monstres, animaux et aventuriers peu résistants (ou pas assez prudents). Les gobelins font attention à leurs moindres faits et gestes lorsqu'ils doivent cohabiter avec les gobelours, car avec ces créatures, les plus faibles et les plus stupides finissent bien vite dans la marmite.

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre

Créés par magie, les golems sont des automates dont la puissance est redoutable. Seuls peuvent leur donner naissance les individus ayant accès à des sorts extrêmement puissants et capables de contrôler les forces élémentaires.

Historique : les golems sont nettement plus anciens que le plus vieux des textes qui parle d'eux. Personne ne sait qui est le magicien qui a découvert comment les créer, à supposer qu'il ait été seul. Quelques-uns de ceux qui ont redécouvert le processus de création l'ont consigné dans des manuels enchantés pour faciliter le travail de l'apprenti-créateur. On pense généralement que le premier de tous les golems était un golem de chair, qui aurait peut-être été accidentellement ramené à la vie par un puissant magicien effectuant des expériences sur des cadavres. Ces golems sont les plus aisés à créer, car ils sont constitués de matériau organique qui était autrefois vivant. Par la suite, le processus a été généralisé pour permettre la création de golems composés de matériaux liés à la terre, et donc nettement plus puissants.

Théorie : les golems sont tous constitués à partir de matériaux élémentaires. Jusqu'à présent, prêtres et magiciens n'ont découvert que le moyen d'en créer à partir de l'élément terre, ce qui a permis aux golems d'argile, de pierre, de fer et même de verre de voir le jour. Les exceptions, comme le golem de chair, utilisent des matériaux organiques comme composants. Le golem est animé par un esprit élémentaire originaire du Plan Élémentaire de la Terre. Comme cet esprit ne fait pas véritablement partie du corps qu'il occupe, il est immunisé contre la plupart des sorts et même contre la majorité des armes (voir la description de chaque golem). Le processus de création lie (contre son gré) l'esprit à l'automate et fait de lui l'esclave du créateur du golem. Personne ne sait exactement quelle est la nature de cet esprit, et les recherches effectuées dans ce sens n'ont encore rien donné. Ce que l'on sait par contre, c'est qu'il en veut à toutes les formes de vie du Plan Primaire, et plus encore au jeteur de sorts qui l'a enchaîné à l'automate.

La conception du corps du golem est extrêmement difficile, et ce, que l'on procède par assemblage de parties ou en taillant un bloc unique. La plupart des jeteurs de sorts demandent généralement à un spécialiste de le faire à leur place (par exemple, un nain ou un sculpteur pour un golem de pierre, etc.). Si le créateur ne possède pas l'expérience requise pour le travail du matériau utilisé, le temps de construction est doublé. Les sorts utilisés pour l'animation du golem sont intimement liés à la taille de ce dernier, dont les dimensions doivent donc être respectées avec le plus grand soin (certains mages ont essayé d'utiliser des sorts pouvant donner des golems de taille différente, mais ils n'ont pour le moment obtenu qu'un succès limité).

Le coût indiqué comprend les matériaux de base (le corps du golem) ainsi que les ingrédients inhabituels et autres composantes de sorts qui sont utilisés lors du processus d'animation. Les rituels nécessaires demandent au moins 1 mois complet (ce délai est inclus dans le temps de construction indiqué sur la table ci-dessous), encore qu'il soit possible de le réduire pour la création de variantes de golems tels que le nécrophide et l'épouvantail. Dans tous les cas, les sorts à utiliser peuvent provenir d'objets, comme des baguettes ou des parchemins. Lorsqu'un grimoire magique est utilisé pour créer un golem, aucun sort n'est nécessaire, et le niveau du jeteur de sorts peut être nettement inférieur au seuil normalement requis.

Table de création des golems

(Note : M18 = magicien de niveau 18, P17 = prêtre de niveau 17, etc.)

Type de golem	Créateur	Temps de construction	Coût (po)
Abonimation	M16	3 mois	80.000
Argile	P17	1 mois	65.000
Caryatide	M16	4 mois	100.000
Chair	M14	2 mois	50.000
Épouvantail	P9	21 jours	100
Fer	M18	4 mois	100.000
Gargouille	P16	4 mois	100.000
Nécrophide	M14/P9	10 jours	8.000
Os	M18	2 mois	35.000
Pierre	M16	3 mois	80.000
Poupée	P15	2 mois	20.000
Sentinelle	M14	1 mois	20.000
Verre	M14/P14	6 mois	125.000

Combat : tous les golems possèdent certaines facultés communes. Ils sont immunisés contre le poison sous toutes ses formes ainsi que contre les sorts de type *charme, terreur, immobilisation* ou tous ceux qui affectent l'esprit (ce qui est logique, vu qu'ils n'ont pas d'esprit propre). Certains sorts bien spécifiques peuvent les affecter ; ils sont indiqués dans les descriptions.

La plupart des golems sont sans peur et n'ont jamais besoin d'effectuer de jet de moral.

Golem d'argile

Seul un prêtre d'alignement loyal bon peut créer un golem de ce type. Le corps est sculpté dans un bloc d'argile pesant au moins 500 kg, ce qui prend environ 1 mois. Les vêtements sacerdotaux sont les seuls ingrédients et ustensiles qui ne sont pas détruits lors du processus de création. Ils peuvent donc être réutilisés encore et encore. Ils coûtent 30.000 po (ce qui réduit d'autant le coût total à partir du deuxième golem). Les sorts nécessaires sont : *résurrection, animation d'un objet, communion, prière* et *bénédiction*.

Golem de chair

Les différentes portions du corps du golem doivent être cousues ensemble après avoir été prélevées sur des cadavres humains encore bien conservés. Il faut utiliser un minimum de six corps différents (un pour chaque membre, un pour le torse et la tête, et le dernier pour le cerveau). Parfois, davantage de dépouilles sont nécessaires pour constituer un automate complet. Les sorts nécessaires sont *souhait, métamorphose universelle, quête, protection contre les projectiles non-magiques* et *force*.

Golem de fer

Il faut 2,5 tonnes de fer pour façonner le corps de cet automate, et ce travail doit être effectué par un spécialiste. Les sorts utilisés au cours du rituel sont *souhait, métamorphose universelle, quête* et *nuage de mort*. Une épée finement ciselée doit être incorporée au golem lors de la construction. Il est possible d'utiliser une arme magique, mais il y a 50 % de chances qu'elle perde tout enchantement lorsque le golem prend vie. Si l'épée résiste, le monstre peut alors faire appel à ses facultés, mais uniquement celles qui sont automatiques. Celles qui nécessitent un mot de commande et qui sont liées à une éventuelle intelligence de l'épée sont perdues. Si l'arme est jamais extraite du corps du golem, elle devient aussitôt non-magique.

Golem de pierre

Le corps du golem de pierre est taillé dans un bloc de roche dure (comme du granit) devant peser un minimum d'une 1,5 tonne. Cela prend 2 mois, et le rituel d'animation en nécessite un troisième. Ingrédients et composantes de sorts coûtent un total de 60.000 po et il faut utiliser les sorts suivants : *souhait, métamorphose universelle, quête* et *lenteur*.

Faux golems (variantes)

Les premiers golems étaient tous traditionnels mais, au fil des siècles, prêtres et magiciens ont étudié les techniques employées par leurs prédécesseurs pour les modifier. Les changements qu'ils ont apportés leur ont permis de créer leurs propres variantes, et ils ont laissé une abondante littérature expliquant la démarche à suivre. Ce processus d'étude et de modification se poursuit encore aujourd'hui, et nombreuses sont les universités de magie qui continuent d'analyser les méthodes de création de golems utilisées au fil des âges.

Théorie : tout comme les autres golems, les variantes sont animées par les puissances élémentaires. Ce sont des masses inertes à laquelle donne vie un esprit originaire du Plan Élémentaire de la Terre. Parfois, ce dernier est attiré sur le Plan Primaire par la ruse ou par la force, mais il arrive également qu'il vienne de son plein gré. Dans les premiers cas, il arrive parfois que le golem parvienne à se libérer de l'emprise de son créateur et à mener une existence indépendante. La nature de leur enveloppe physique fait que les automates qui recouvrent ainsi leur indépendance deviennent le plus souvent des machines de destruction enragées qui ravagent toutes les régions qu'elles traversent jusqu'à ce que quelqu'un parvienne enfin à les stopper.

Construction : quel que soit le golem sur lequel on travaille, la construction du corps est une tâche harassante. Les étapes du processus de création diffèrent en fonction de la variante à laquelle on désire aboutir, mais on retrouve certains points communs chez tous les modèles. Le plus important de ceux-ci est le degré de détail nécessaire lors de la création de l'enveloppe physique. Dans le cas de la caryatide, par exemple, le corps doit être taillé avec amour par un individu extrêmement compétent. Le plus souvent, le prêtre ou magicien désirant créer une caryatide fait appel à un sculpteur ou un tailleur de pierre pour cette étape primordiale.

Les golems plus grossiers, comme la sentinelle de pierre et le primitif épouvantail, ne nécessitent pas la même finition irréprochable que la caryatide. Par contre, leur corps est souvent couvert de runes ou de symboles mystiques qui

doivent être parfaitement tracés si l'on souhaite que l'automate soit animé avec succès.

Abonimation

Certaines abonimations (ou "abominations animées") peuvent changer de forme, ce qui nécessite une étape supplémentaire lors du processus de création (qui s'apparente sans cela à celui que l'on utilise pour les golems de pierre). Avant de pouvoir animer le golem, le magicien doit inclure du sang de mimique aux ingrédients lorsqu'il jette ses ultimes sorts. C'est ce sang qui peut conférer une certaine intelligence et un alignement au golem.

Caryatide

La caryatide est créée par un prêtre ou un magicien à l'aide d'une variante du *manuel des golems* habituel. Chaque fois qu'un tel ouvrage est découvert, il existe 20 % de chances qu'il permette de créer une caryatide au lieu d'un golem normal (voir le *Guide du Maître*).

Épouvantail

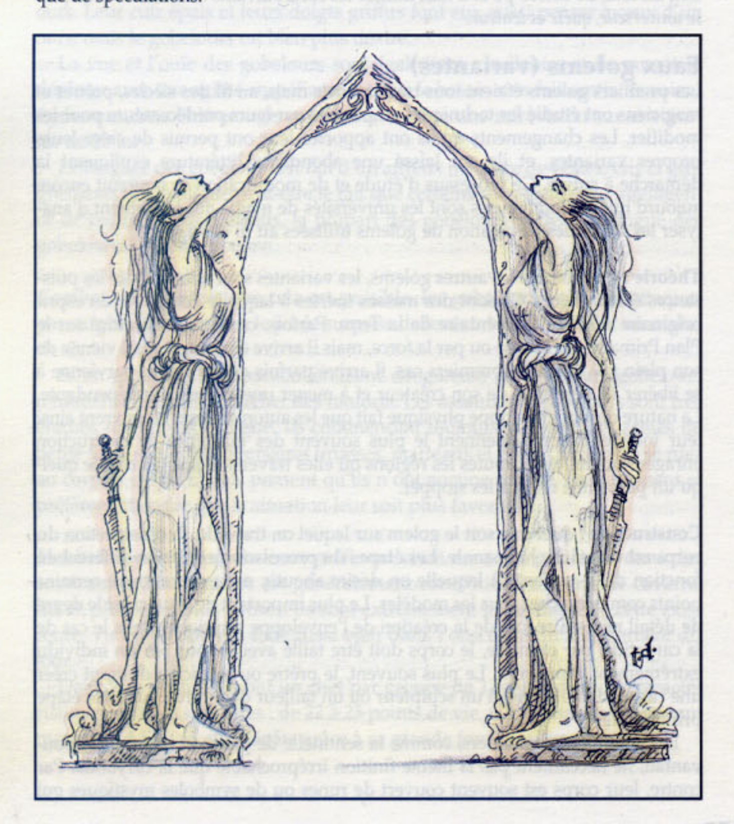
Les épouvantails ne peuvent être créés qu'à l'aide d'un manuel bien spécifique ou par un dieu répondant à l'appel d'un prêtre utilisant les sorts suivants : *animation d'un objet, prière, injonction* et *croisade*. L'étape ultime du processus de création (le sort de *croisade*) doit s'effectuer par une nuit de nouvelle lune.

Il est possible d'ordonner à un épouvantail de tuer un individu spécifique. Pour ce faire, il faut que les vêtements portés par l'épouvantail proviennent de la victime. Une fois le golem animé, le prêtre n'a besoin de prononcer qu'un seul mot ("Croisade") pour que l'épouvantail se dirige en droite ligne vers sa proie. Lorsqu'il la rejoint, il concentre toutes ses attaques (regard, etc.) sur elle sans tenir compte des autres créatures présentes. Une fois sa victime attitrée éliminée, il tombe en poussière tandis que la magie qui l'animait se dissipe dans l'atmosphère.

Golem de verre

Ce monstre est constitué comme un vitrail d'église. C'est sans doute le plus difficile à créer de tous les golems, et il nécessite les sorts suivants : *verre d'acier, animation d'un objet, vaporisation prismatique, arc-en-ciel* et *souhait*. Certains de ces sorts sont jetés par les magiciens, d'autres par les prêtres, ce qui implique que les golems de verre sont le plus souvent construits par des personnages multi-classés ou par des individus secondés par un assistant très puissant.

Personne ne sait exactement quand le premier golem de verre a fait son apparition. On pense généralement qu'ils ont été créés par un jeteur de sorts qui se prenait pour un artiste, ce qui expliquerait leur étrange beauté, mais il ne s'agit là que de spéculations.



Golem d'os

Le corps d'un golem d'os est un assemblages d'ossements prélevés sur des squelettes animés vaincus au combat. N'importe quel type de mort-vivant squelettique pourra faire l'affaire, à condition d'avoir été créé puis détruit sur le Demi-Plan de la Terreur (Ravenloft). Seuls 10 % des ossements d'un squelette donné peuvent être utilisés, et le golem doit donc nécessairement être un assemblage de plusieurs créatures. La plupart du temps, os humains se mêlent à ceux des monstres et des animaux, ce qui confère au golem une apparence véritablement cauchemardesque. Les sorts utilisés incluent *animation des morts, symbole (de terreur), lien* et *souhait*.

Golem gargouille

Cette créature est conçue de manière à ressembler à une véritable gargouille. On la poste souvent sur le toit des bâtiments, cathédrales et autres tombeaux pour qu'elle les garde. Elle ressemble énormément au golem de pierre. Son corps doit, lui aussi, être taillé dans un bloc de granit pesant au moins 1,5 tonne. Seuls les vêtements sacerdotaux utilisés lors de la cérémonie peuvent servir à plusieurs reprises. Ils coûtent 15.000 po, ce qui permet de réaliser une économie appréciable à partir du deuxième golem. Les sorts nécessaires à l'animation sont : *bénédiction, pacte, parole divine (maudite), façonnage de la pierre, conjuration d'un élémental de terre* et *prière*.

Golem poupée

Cette créature ressemble à un jouet pour enfant et a le plus souvent l'aspect d'une poupée ou d'un animal empaillé. Les golems poupées peuvent servir à protéger des enfants ou, au contraire, à commettre des crimes abominables.

Les sorts nécessaires à la création de ce monstre sont *octroi de sorts, l'irrésistible rire de Tasha, parole maudite* (forme inversée de *parole divine*), *bénédiction* et *prière*. Le premier golem de ce type a été aperçu à Sanguinia, l'une des terres du Demi-Plan de la Terreur.

Nécrophide

Le nécrophide peut être créé de trois manières. La première consiste à utiliser un *manuel des golems* qui explique comment construire un tel monstre. Ce *Nécrophidicon*, comme on l'appelle, doit être incinéré pour libérer l'énergie qui animera le golem. Les autres procédés sont réservés, l'un aux prêtres, l'autre aux magiciens. Tous deux sont longs et complexes. Un magicien doit jeter *souhait mineur, quête* et *charme-personnes*, tandis qu'un prêtre doit utiliser les sorts *croisade, poison, prière, silence* et *charme-serpents*. Quelle que soit la méthode employée, la création du golem nécessite un squelette (entier) de serpent géant, pouvant être indifféremment venimeux ou constricteur (il doit, par contre, avoir été tué moins de 24 heures avant le commencement du rituel). Chaque nécrophide est créé dans un but bien précis (auquel le jeteur de sorts doit penser lorsqu'il exécute le rituel), comme "Tuer Ragnar l'Audacieux". Le nécrophide ne cherche jamais à désobéir à la volonté de son maître, mais il cesse d'être animé dès le moment où il a accompli la tâche qui lui incombait (par exemple, une fois qu'il a tué Ragnar).

Le créateur doit absolument vouloir que le nécrophide accomplisse la tâche pour laquelle il est animé. Ainsi, il lui serait impossible de demander à un tel golem de s'infiltrer dans la hutte d'un druide pour lui dérober son bâton s'il désirait en fait seulement que le nécrophide fasse diversion. De la même manière, il ne pourra pas créer un second nécrophide pour tuer Ragnar, vu que c'est là une tâche qu'il a déjà confiée à une autre de ces créatures. C'est pour cette raison que les nécrophides n'œuvrent presque jamais de concert.

Certaines rumeurs font état de procédés qui permettaient autrefois de créer des nécrophides qui gagnaient 1 dé de vie pour chaque siècle qu'ils passaient à accomplir leur tâche (ou à tenter de l'accomplir).

Sentinelle de pierre

La sentinelle de pierre ressemble beaucoup à son ancêtre, le golem de pierre, mais elle possède quelques facultés auxquelles lui n'a pas accès. Physiquement, ils sont quasiment semblables, si ce n'est que la sentinelle a le plus souvent le corps couvert de runes et de symboles magiques.

La sentinelle de pierre est créée à l'aide des sorts suivants : *enchantement d'un objet, transmutation de la boue en pierre, bouche magique* et *souhait mineur* ou *souhait*. Le créateur peut également choisir d'inclure *détection de l'invisibilité* à la liste pour conférer ce pouvoir à la créature.

Le corps du golem est façonné à partir d'une masse de boue entourant un cœur de pierre dure. Alors que le magicien jette ses sorts, un esprit originaire du Plan Élémentaire de la Terre est forcé d'entrer dans le corps et de l'animer. Cet esprit est toujours là contre sa volonté, et il y a 20 % de chances que le golem devienne fou furieux chaque fois qu'il se "réveille" (c'est-à-dire chaque fois que l'endroit qu'il garde est menacé).

Un *anneau de protection* bien spécifique peut être créé en même temps que l'on anime une sentinelle de pierre. Cet objet empêche le golem d'attaquer son porteur ainsi que toute créature se trouvant dans un rayon de 3 m. Les anneaux de ce type ne fonctionnent que contre la sentinelle avec laquelle ils ont été créés et n'ont aucun effet contre les autres golems du même type.

	Pierre	Fer
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	5	3
DÉPLACEMENT :	6	6
DÉS DE VIE :	14 (60 pv)	18 (80 pv)
TAC0 :	7	3
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-24	4-40
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,85 m de haut)	G (3,60 m de haut)
MORAL :	Sans peur (19-20)	Sans peur (19-20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	8.000	13.000

Un golem majeur est un automate de forme humanoïde, animé par un esprit élémentaire et qui ne peut échapper au contrôle de son créateur.

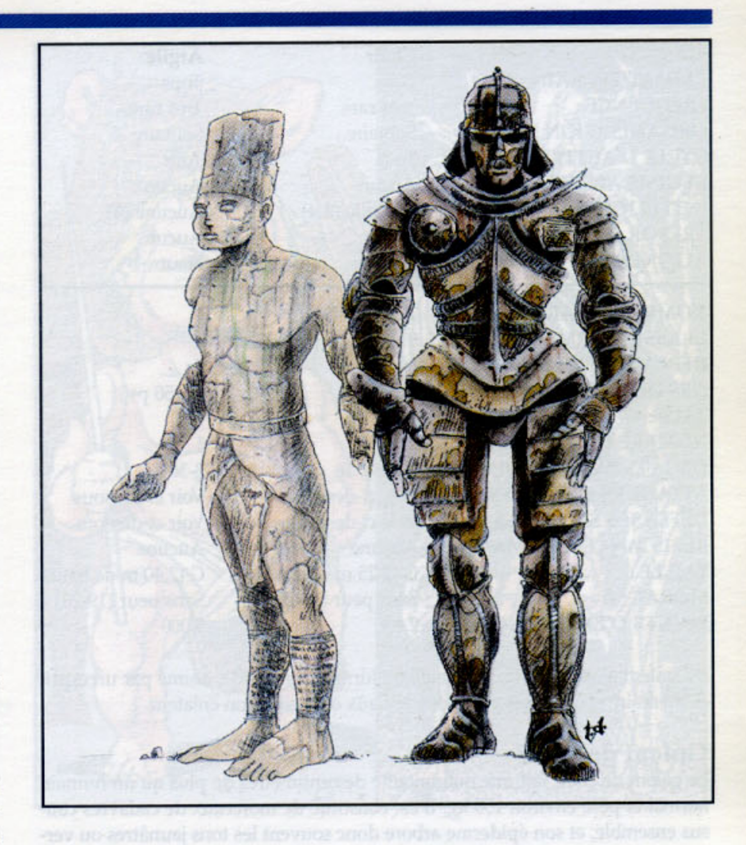
Golem de pierre

Le golem de pierre mesure 2,85 m de haut et pèse près de 1 tonne. Son corps est un bloc de pierre taillé et son apparence varie en fonction des souhaits de son créateur. Il peut, par exemple, représenter un guerrier en armure arborant un symbole spécifique sur sa cuirasse. On peut si on le souhaite décorer ses membres, et sa tête peut être munie d'un casque ou de tout autre couvre-chef. Les possibilités sont donc très nombreuses, mais il doit toujours être humanoïde (deux bras, deux jambes, une tête dotée de deux yeux, d'un nez, d'une bouche, etc.). Ce golem ne porte jamais d'armes ni de vêtements.

Combat : les golems majeurs sont des adversaires incapables de réflexion et qui ne font qu'appliquer la tactique (nécessairement simpliste) que leur a inculqué leur maître. Ils sont totalement dénués d'émotions et il est impossible de les détourner de leur tâche. Ils n'utilisent jamais d'arme, même si on le leur ordonne, car ils préfèrent se battre à mains nues. Ils ont une Force de 22 dès qu'il s'agit de lancer des objets, d'enfoncer des portes, etc.

Le golem de pierre est immunisé contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +2. Un sort de *transmutation de la pierre en boue* le ralentit pendant 2-12 rounds, tandis que le sort inverse, *transmutation de la boue en pierre,* lui permet de récupérer instantanément tous les points de vie qu'il a perdus. *Transmutation de la pierre en chair* ne change en rien sa structure corporelle mais le rend tout de même vulnérable aux attaques normales au cours du round suivant (ce qui n'inclut pas les sorts, à l'exception de ceux qui infligent des dégâts physiques). Le golem est immunisé contre tous les autres sorts, quels qu'ils soient. Un round sur deux, il peut ralentir un de ses adversaires distants de moins de 3 m (voir le sort *lenteur*).

Habitat/Société : les golems sont des automates totalement artificiels qui restent en permanence sous le contrôle de leur créateur. Ils ne s'intègrent à aucune société et ne préfèrent aucun environnement par rapport aux autres. On les utilise le plus souvent pour protéger des lieux ou des objets. Contrairement aux golems mineurs, ils ne peuvent échapper à l'influence de leur maître. Ils peuvent obéir aux plus simples instructions avec une plus grande efficacité que les golems mineurs, mais cela n'en fait pas pour autant de bons serviteurs. Il faut ainsi souvent leur donner plusieurs ordres distincts pour qu'ils puissent mener à bien une tâche en apparence très simple.



Écologie : les golems ne sont pas des créatures naturelles et n'ont donc pas leur place dans l'écologie du monde où ils résident. Ils ne mangent pas, ne dorment pas et continuent de "vivre" tant qu'ils n'ont pas été détruits. Certains sorts (voir ci-dessus) peuvent être utilisés pour réparer les dégâts qu'ils ont pu subir au combat. Les créateurs des golems en font souvent usage pour s'assurer que ces derniers pourront les servir le plus longtemps possible.

Golem de fer

Un golem de fer est deux fois plus grand qu'un humain de taille normale et pèse 2,2 tonnes. On peut lui donner à peu près l'apparence que l'on souhaite, tout comme le golem de pierre, mais la plupart arborent en général une armure d'un genre ou d'un autre. Ses traits sont souvent plus lisses que ceux du golem de pierre. Il a parfois une épée courte (en rapport avec sa taille) à la main. Il arrive que cette arme soit magique, mais ce cas est extrêmement rare.

Le golem est incapable de parler ou de prononcer le moindre son, et il n'émet aucune odeur. Il se déplace très lentement, chacun de ses pas étant exagéré. Le sol tremble chaque fois que son pied retombe, à moins que les fondations du bâtiment ne soient particulièrement solides.

Combat : le golem de fer se bat de la même manière que le golem de pierre. Sa Force est égale à 24 pour ce qui est de lancer, soulever ou casser des objets. Il est immunisé contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +3. Les attaques magiques à base d'électricité l'affectent comme un sort de *lenteur* pour une durée de 3 rounds et les sorts à base de feu lui permettent de récupérer 1 point de vie par dé de dégâts. Il est immunisé contre tous les autres sorts, mais il peut par contre être affecté par un monstre rouilleur (il possède 30 % de chances de résister aux coups de cette créature). Il crache un nuage de gaz toxique, 1 fois tous les 7 rounds, à partir du premier ou du deuxième round de combat. Il le fait automatiquement, sans réfléchir à l'effet que cela pourrait avoir autour de lui. Les vapeurs ont le volume d'un cube de 3 m de côté juste devant lui et se dissipent dès le round suivant, en partant du principe qu'elles disposent de suffisamment d'espace pour le faire. En attendant, toute créature prise dans l'aire d'effet doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas succomber à ce gaz mortel.

Golem, mineur

	Chair	Argile
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun	Aucun
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	9	7
DÉPLACEMENT :	8	7
DÉS DE VIE :	9 (40 pv)	11 (50 pv)
TAC0 :	11	9
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-16/2-16	3-30
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,25 m de haut)	G (2,40 m de haut)
MORAL :	Sans peur (19-20)	Sans peur (19-20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000	5.000

Un golem mineur est un automate de forme humanoïde, animé par un esprit élémentaire et qui obéit généralement aux ordres de son créateur.

Golem de chair

Le golem de chair fait une quarantaine de centimètres de plus qu'un humain normal et pèse environ 150 kg. Il est constitué de morceaux de cadavres cousus ensemble, et son épiderme arbore donc souvent les tons jaunâtres ou verdâtres des chairs en décomposition. Il sent légèrement la terre fraîchement retournée et la chair en putréfaction. Aucun animal n'acceptera de suivre sa trace. Il est habillé comme son créateur le souhaite (le plus souvent, sa tenue vestimentaire se limite à un pantalon en lambeaux). Il n'a ni armes ni possessions matérielles. Il est incapable de parler mais peut émettre une sorte de grognement caverneux. Il se déplace de manière très rigide, comme s'il ne contrôlait pas parfaitement l'ensemble de ses membres.

Combat : les golems mineurs combattent sans réfléchir. Ils suivent à la lettre les ordres de leur créateur et sont incapables d'élaborer la moindre stratégie. Dénués d'émotions, ils ne peuvent être provoqués (à moins qu'ils n'aient échappé au contrôle de leur maître et ne soient devenus de véritables machines à tuer). Ils n'utilisent jamais d'arme, même si on le leur ordonne, car ils préfèrent se battre à mains nues. Ils ont une Force de 19 dès qu'il s'agit de lancer des objets, d'enfoncer des portes, etc.

Le golem de chair est immunisé contre les armes non magiques. Les sorts à base de feu ou de froid ne font que le ralentir pendant 2-12 rounds, tandis que les attaques à base d'électricité lui permettent de récupérer 1 point de vie par dé de dégâts. Il est immunisé contre tous les autres sorts.

L'esprit élémentaire qui occupe le corps du golem n'est pas totalement contrôlé, et c'est pourquoi il existe une chance que ce monstre puisse échapper à son créateur : elle est égale à 1 % (cumulable) par round de combat, mais retombe à 0 une fois l'affrontement terminé. Le créateur du golem dispose de 10 % de chances par round (non cumulables) de reprendre le contrôle. Pour ce faire, il doit se tenir à moins de 20 m du golem, et ce dernier doit pouvoir le voir et l'entendre. Aucun sort n'est nécessaire ; il suffit juste que le maître du golem fasse preuve d'autorité et de persuasion pour reprendre le contrôle.

Habitat/Société : les golems sont des automates totalement artificiels soumis aux ordres de leur créateur. Ils ne s'intègrent à aucune société et ne préfèrent aucun environnement par rapport aux autres. On les utilise le plus souvent pour protéger des lieux ou des objets. Les golems mineurs obéissent aux instructions reçues à condition qu'elles soient d'une grande simplicité. Cela fait d'eux de piètres serviteurs car il faut souvent leur donner plusieurs ordres distincts pour qu'ils puissent mener à bien une tâche en apparence très simple.



Écologie : les golems ne sont pas des créatures naturelles et n'ont donc pas leur place dans l'écologie du monde où ils résident. Ils ne mangent pas, ne dorment pas et continuent de "vivre" tant qu'ils n'ont pas été détruits.

Golem d'argile

Le golem d'argile est une créature humanoïde entièrement constituée de terre glaise et mesurant une cinquantaine de centimètres de plus qu'un humain normal pour un poids total légèrement inférieur à 300 kg. Ses traits grossiers n'ont rien à voir avec ceux d'un humain. Son coffre est étonnamment large et ses bras, très musclés, pendent jusqu'à ses genoux. Ses doigts sont petits et épais. Il n'a pas de cou, et sa tête est grosse et dénuée d'expression. Ses jambes courtaudes sont arquées et il a les pieds plats. Il ne porte généralement aucun vêtement autre qu'un pagne en métal ou en cuir rigide. Il est incapable de parler ou même d'émettre le moindre son. Il se déplace lentement et de manière malhabile, comme s'il ne contrôlait pas parfaitement ses gestes.

Combat : le golem d'argile se bat comme un golem de chair. Sa Force est égale à 20 pour ce qui est de lancer, soulever ou casser des objets. Il ne peut être touché que par les armes contondantes magiques (marteau, masse d'armes, etc.). Un sort de *glissement de terrain* le force à reculer de 40 m et lui inflige 3d12 points de dégâts. *Désintégration* le ralentit pendant 1-6 rounds et lui délivre 1d12 points de dégâts. Enfin, *tremblement de terre* l'empêche de se déplacer pendant 1 tour et lui inflige 5d10 points de dégâts (à condition de le prendre directement pour cible). Il est immunisé contre tous les autres sorts. Dès qu'il combat depuis au moins un round, il peut se faire bénéficier d'un sort de *hâte* durant 3 rounds. Les dégâts qu'il inflige ne peuvent être soignés que par un sort de *guérison* jeté par un prêtre de niveau 17 ou plus.

L'esprit élémentaire qui occupe le corps du golem n'est pas totalement contrôlé, et c'est pourquoi il existe une chance que ce monstre puisse échapper à son créateur : elle est égale à 1 % (cumulable) par round de combat, mais retombe à 0 une fois l'affrontement terminé. Si le golem parvient à recouvrer son libre arbitre, il se transforme en machine à tuer cherchant à détruire tout ce qu'elle voit, et ce, sans faire preuve du moindre discernement. Il se fait aussitôt bénéficier de son sort de *hâte*, s'il le peut. Contrairement au golem de chair, lui ne peut jamais retomber sous la coupe de son maître lorsqu'il a échappé à son contrôle.

	Os	Poupée
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	0	4
DÉPLACEMENT :	12	15
DÉS DE VIE :	14 (70 pv)	10 (40 pv)
TAC0 :	7	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-18	3-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)	Mi (30 cm de haut)
MORAL :	Sans peur (20)	Sans peur (20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	18.000	6.000

Note : les golems de cette page et de celle qui suit partagent les caractéristiques suivantes : ils sont immunisés contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +2 mais sont par contre affectés par un sort de *dissipation de la magie*. Si le jeteur du sort l'emporte (contre le niveau du créateur du golem), la créature s'effondre, comme morte, pendant un nombre de tours égal au niveau du personnage qui a jeté la *dissipation* (un sort de *détection de la magie* permet toutefois de remarquer qu'une aura de magie subsiste autour du monstre et qu'elle ne cesse de s'intensifier au fur et à mesure que le moment du réveil approche). Exception : si le personnage qui jette *dissipation de la magie* est d'un niveau supérieur à celui du golem, ce dernier meurt bel et bien.

Golem d'os

Un golem d'os est construit à partir d'un assemblage d'ossements de squelettes animés. Cette monstruosité fait environ 1,80 m de haut pour un poids approximatif de 25 kg. Elle porte rarement une armure et il est facile de la prendre pour un mort-vivant. Ceux qui commettent cette erreur n'ont généralement pas le temps de le regretter.

Combat : les golems d'os sont aussi stupides que les autres et combattent donc de manière tout aussi simpliste. Mais leur grande force les rend nettement plus dangereux que l'on ne pourrait le croire de prime abord. Ceux qui ne les connaissent pas ont en effet 95 % de chances de les prendre pour de simples morts-vivants.

En plus des immunités communes à tous les golems et de celle qui est abordée dans la note ci-dessus, les golems d'os ne subissent que des demi-dégâts des armes tranchantes ou perforantes capables de les toucher.

Les golems d'os sont immunisés contre la quasi-totalité des sorts mais peuvent voir leurs facultés fortement amoindries par un sort de *fracassement* les prenant spécifiquement pour cible (à condition que leur poids ne dépasse pas les capacités du magicien). Lorsque le golem est victime d'un tel sort, il a droit à un jet de sauvegarde pour en réchapper. S'il le rate, les armes capables de l'affecter lui infligent désormais des dégâts doublés (autrement dit, une *épée* +2 lui assènerait des dégâts normaux, et une *masse d'armes* +2 double-dégâts).

Le golem d'os peut, 1 fois tous les 3 rounds, rejeter la tête en arrière et pousser un hurlement terrifiant obligeant tous ceux qui l'entendent à effectuer un test de terreur et un test d'horreur (spécifiques à Ravenloft ; dans les autres mondes, il s'agit de jets de sauvegarde contre la paralysie auxquels s'ajoutent les éventuels bonus de Sagesse). Quiconque rate l'un de ces jets est paralysé pendant 2-12 rounds. Une créature qui viendrait à rater les deux connaîtrait une terreur telle qu'elle en mourrait séance tenante.



Golem poupée

Le golem poupée est une version animée d'un jouet pour enfant pouvant servir à protéger les chérubins ou, au contraire, à les attaquer. Il est souvent fabriqué de manière à avoir l'air jovial lorsqu'il est "au repos". Par contre, dès qu'il s'anime, ses traits se déforment et il devient proprement horrible.

Combat : comme tous les autres golems, celui-ci est immunisé contre la quasi-totalité des attaques magiques. Il peut toutefois être endommagé par les sorts à base de feu, qui lui infligent des demi-dégâts, et *distorsion du bois* l'affecte comme un sort de *lenteur*. *Réparation* lui permet de récupérer instantanément la totalité de ses points de vie.

Chaque round, le golem bondit sur sa proie et tente de la mordre. S'il y parvient, la créature mordue subit 3d6 points de dégâts et doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, elle se met à rire sans pouvoir s'arrêter (comme si elle était affectée par *l'irrésistible rire de Tasha*) et devient incapable de faire quoi que ce soit d'autre. Mais ce n'est pas tout. Ce rire, qui se déclenche le round suivant un jet de sauvegarde raté, provoque des spasmes musculaires si douloureux qu'il inflige 1d4 points de dégâts cumulables à chaque round (1d4 lors du premier, 2d4 lors du deuxième, et ainsi de suite). Le personnage ne s'arrête de rire qu'à sa mort ou lorsqu'il est le bénéficiaire d'un sort de *dissipation de la magie*. Même après avoir récupéré, il reste extrêmement faible et subit un malus à ses jets d'attaque et de sauvegarde égal au nombre de rounds pendant lesquels il a été affecté (par exemple, -4 s'il a ri pendant 4 rounds). Cette pénalité diminue de 1 point par tour, au fur et à mesure que le personnage recommence à respirer normalement.

Golem, gargouille, verre

	Gargouille	Verre
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	0	4
DÉPLACEMENT :	9	12
DÉS DE VIE :	15 (60 pv)	9 (40 pv)
TAC0 :	5	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-18/3-18	2-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Sans peur (20)	Sans peur (20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	14.000	5.000



Golem gargouille

Le golem gargouille est un automate en pierre conçu pour garder l'extérieur d'un édifice. Il fait approximativement la même taille et le même poids qu'une véritable gargouille (1,80 m pour 250 kg). Bien que doté d'ailes, il est incapable de voler. Il peut cependant effectuer des bonds prodigieux (jusqu'à 30 m de distance) et n'hésite pas à se servir de cette faculté pour se laisser tomber sur des adversaires s'approchant du bâtiment qu'il défend.

Les golems gargouilles sont incapables de parler ou de communiquer de quelque manière que ce soit. Lorsqu'ils se déplacent, ils génèrent un bruit constant de pierre que l'on broie. C'est bien souvent ce son qui permet de déterminer qu'une attaque est proche.

Combat : lorsqu'un golem gargouille se bat au corps à corps, il frappe à l'aide de ses deux pattes griffues, qui infligent chacune 3d6 points de dégâts. Il est incapable d'attaquer deux ennemis différents. Quiconque est touché par les deux poings du golem doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine de se retrouver transformé en statue. Quand le golem pétrifie une victime, il l'attaque de nouveau dès le round suivant. Si jamais il parvient à la toucher, ne serait-ce qu'une fois, il fait exploser la statue en mille morceaux et le malheureux personnage ne peut plus être ramené à la vie par un sort de *résurrection* (*réincarnation* restant toutefois évidemment une option valable).

Tout comme la plupart des créatures de ce type, les golems gargouilles sont immunisés contre la majeure partie des sorts. Ils sont toutefois extrêmement vulnérables au sort *tremblement de terre*. Si ce dernier prend directement un golem gargouille pour cible, le monstre explose (pas de jet de sauvegarde) sans que les effets du sortilège se fassent autrement sentir. *Transmutation de la pierre en boue* lui inflige 2d10 points de dégâts tandis que la version inverse de ce sort (*transmutation de la boue en pierre*) le soigne d'autant de points de vie.

Le golem gargouille a de bonnes chances de prendre ses adversaires par surprise si ces derniers ne l'ont pas reconnu pour ce qu'il est (dans ce cas, ils voient leur jet de surprise pénalisé de -2). Quand le golem attaque un personnage pris par surprise, il le fait en lui bondissant dessus, ce qui inflige 4d10 points de dégâts et requiert des jets de sauvegarde contre les chocs violents pour tous les objets pouvant être brisés par un tel impact (au gré du MD). Le golem gargouille ne peut attaquer à l'aide de ses poings au cours du round où il se laisse tomber sur l'un de ses adversaires.

Golem de verre

Le golem de verre est quasiment une œuvre d'art. Il prend la forme d'un chevalier composé de fragments de verre multicolores et s'intègre le plus souvent à un vitrail. Il est donc souvent chargé de garder un lieu bien spécifique, comme une église ou un tombeau.

Les golems de verre ne parlent pas et sont incapables de communiquer de quelque manière que ce soit. Lorsqu'ils se déplacent, on prétend toutefois qu'ils sont accompagnés de tintements comme ceux que génère une éolyre. Chaque fois qu'ils pénètrent dans une zone éclairée, ils font l'effet d'un prisme et décomposent la lumière en rayons multicolores.

Combat : lorsque le golem de verre attaque, il parvient généralement à prendre ses adversaires par surprise. Si ces derniers n'ont aucune raison de penser qu'ils risquent de se faire attaquer par le plus proche vitrail, ils subissent en effet un malus de -3 à leur jet de surprise.

Le golem, qui représente toujours un chevalier, combat à l'aide d'une épée de verre qui inflige 2d12 points de dégâts à chaque round.

Son corps peut libérer, 1 fois tous les 3 rounds, un sort de *vaporisation prismatique* jaillissant dans toutes les directions. Objets et créatures (amies ou ennemies) se trouvant à moins de 7,50 m du monstre sont tous affectés.

Les golems de verre sont les plus fragiles qui soient. Toutes les armes contondantes capables de les atteindre (c'est-à-dire celles qui sont au moins +2) leur infligent des dégâts doublés. De plus, un sort de *fracassement* les prenant spécifiquement pour cible les affaiblit à tel point que toutes les attaques qui les atteignent par la suite ont 2 % de chances par point de dégâts infligé de les faire exploser en mille morceaux.

Réparation fait instantanément disparaître tous les points de dégâts subis par cette créature, qui se régénèrent au rythme de 1 point de vie par round dans les endroits éclairés par un soleil non voilé (ou l'équivalent magique).

Golem de pierre, variantes

	Abonimation	Caryatide	Sentinelle de pierre
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun	Aucun	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1-12	1-4
CLASSE D'ARMURE :	2	5	2
DÉPLACEMENT :	3-12	6	9
DÉS DE VIE :	10-13	5 (22 pv)	4+4
TAC0 :	10 DV : 11 11-12 DV : 9 13 DV : 7	15	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	Jusqu'à 6	1	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-12	2-8	2-9/2-9
ATTAQUES SPÉCIALES :	Écrasement	Aucune	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre le feu	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	De G à E (2,40 m à 6 m de haut)	M (2,10 m de haut)	De M à G (1,80 m à 2,40 m de haut)
MORAL :	D'élite à champion (13-16)	Sans peur (20)	Sans peur (20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	10 DV : 3.000 +1.000 par dé de vie supplémentaire	420	420

Ces golems sont très proches du golem de pierre. Ils sont le plus souvent créés par de puissants magiciens et peuvent servir de gardes dans des lieux et des situations aussi divers que variés.

Abonimation

L'abonimation ("abomination animée") prend souvent la forme d'un énorme véhicule en pierre doté de roues ou de cylindres lui permettant de se déplacer.

Ce monstre est gauche et lent à se mettre en marche, mais il rattrape sa faible manœuvrabilité par sa capacité à écraser ses adversaires. Sa vitesse de déplacement est égale à 3 lors du round où il se met en marche, puis elle augmente de 3 en 3 avant d'atteindre une VD maximum de 12 au quatrième round. Il a du mal à tourner et a besoin de 10 m de champ pour effectuer un virage de 30°.

Quiconque se trouve sur le chemin de ce monstre est écrasé sans pitié (l'abonimation doit toutefois effectuer un jet d'attaque normal si la victime a la possibilité d'éviter la charge). Si l'attaque porte, elle délivre 10d10 points de dégâts. De plus, tous les objets se trouvant en possession de la victime doivent réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents pour ne pas être brisés. Le personnage écrasé peut voir ses dégâts réduits de moitié s'il réussit un jet de sauvegarde contre la mort, mais cela ne protège en rien son équipement.

Certaines abonimations tiennent autant de la mimique que du golem de pierre. Une fois animées, elles peuvent changer de forme comme le font les mimiques. Elles peuvent ainsi se faire pousser jusqu'à six membres en fonction de leurs besoins du moment. Par exemple, une abonimation désirant donner l'alerte pourrait se faire pousser une trompette ou un cor. Au combat, ses six membres s'achèvent par des marteaux ou des masses d'armes qui délivrent chacun 2d6 points de dégâts (en raison de la grande force du monstre). Une abonimation peut rarement utiliser plus de deux de ses membres contre un adversaire donné.

Caryatide

La caryatide est un golem d'une grande beauté. Tant qu'elle n'est pas activée, elle fait environ 2,10 m de haut et ressemble à une colonne magnifiquement ouvragée, représentant une splendide jeune femme. En l'étudiant de plus près, on peut voir que cette dernière tient une épée à fine lame dans une de ses mains, mais rien n'indique que ce pilier est autre chose que ce qu'il semble être. Une fois construite et animée, la caryatide reçoit généralement comme instruction de surveiller un objet ou un lieu bien précis. Elle le fait en restant immobile tant que les conditions nécessitant son activation ne sont pas réunies (ce qui dépend des ordres fournis par son créateur). Dès que cela se produit, elle se met en mouvement pour affronter les créatures qui l'ont "réveillée".

Une fois activée, elle subit une transformation aussi rapide que stupéfiante. La pierre grise qui la recouvrait prend une couleur chair (au choix, en fonction de la race qu'elle représente), ses yeux se mettent à luire d'un éclat blanc et sa lame se transforme en épée d'acier.

Au combat, la caryatide inflige 2d4 points de dégâts à chaque coup qu'elle porte. Sa nature magique lui confère un bonus de +4 aux jets de sauvegarde et les armes non magiques ne lui infligent que demi-dégâts. Les armes magiques lui font bien subir des dégâts normaux, mais elles ne rajoutent pas leur bonus magique (par exemple, une *épée longue* +2 lui fait perdre 1d8 points de vie à chaque coup).

Toute arme a 25 % de chances de se briser lorsqu'elle heurte une caryatide, mais ce pourcentage diminue de 5 % par point de bonus de l'arme si cette dernière est magique. Par exemple, une *épée* +2 a 15 % de chances de se casser. Une arme magique dénuée de bonus pour toucher est considérée comme +1 dans ce cas bien précis.

Transmutation de la pierre en chair, transmutation de la pierre en boue et *façonnage de la pierre* détruisent instantanément la caryatide si elle rate son jet de sauvegarde.

Dès que la caryatide a rempli sa mission, elle va retrouver sa place et se retransforme en pierre. Si elle est tuée, elle reprend également l'apparence de la roche (de même que son épée), mais seulement pendant 2-12 rounds, après quoi elle tombe en poussière.

Sentinelle de pierre

La sentinelle de pierre délivre des coups à l'aide de ses poings massifs, qui infligent chacun 1d8+1 points de dégâts. Les armes tranchantes ne lui délivrent que le quart des dégâts normaux et les sorts à base de froid, de feu ou d'électricité, des demi-dégâts. La sentinelle est immunisée contre les projectiles non magiques. Elle est instantanément détruite (sans jet de sauvegarde) par l'un des sorts suivants : *transmutation de la pierre en chair, transmutation de la pierre en boue, façonnage de la pierre* ou *excavation*.

Golem, nécrophide et épouvantail

	Nécrophide	Épouvantail
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous/*Nocturne*
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune (0), mais voir ci-dessous	Aucune (0)/ *Moyenne (8-10)*
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre/*Neutre mauvais*
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	2	6
DÉPLACEMENT :	9	6
DÉS DE VIE :	2	5
TAC0 :	19	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1 + regard
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8	1-6 + charme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (3,60 m de long)	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Sans peur (19-20)	Sans peur (19-20)/ *Élite (13-14)*
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270	1.400



Le nécrophide et l'épouvantail sont des automates comme tous les autres golems, mais ils sont moins puissants vu qu'ils bénéficient d'un processus de création fortement raccourci.

Nécrophide

Le nécrophide, ou "serpent de la mort", est construit et animé pour remplir une tâche bien spécifique, comme la protection d'un lieu particulier ou l'assassinat d'un individu précis. C'est un squelette de serpent géant qui s'achève par un crâne humain doté de crocs gigantesques et d'yeux blancs qui ne cessent de tourbillonner dans leur orbite. Ses os sont chauds au toucher. Il ne dégage pas la moindre odeur et se déplace sans bruit, même lorsqu'il rampe sur un lit de feuilles mortes. Il ne cesse d'onduler avec une grâce qui fait froid dans le dos.

Combat : le nécrophide préfère attaquer ses adversaires par surprise, et sa faculté de déplacement silencieux le lui permet en imposant un malus de -2 au jet de surprise de ses ennemis. S'il n'est lui-même pas surpris, il se met à effectuer ce que l'on nomme la Danse de la Mort. Il s'agit d'un mouvement ondulatoire à l'efficacité décuplée par la magie et qui captive instantanément qui l'observe (à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts). Les victimes intelligentes sont immobilisés comme si elles étaient affectées par un sort de *motif hypnotique* et le nécrophide peut les attaquer sans qu'elles se défendent.

La morsure du monstre inflige 1d8 points de dégâts et injecte un venin nécessitant un jet de sauvegarde contre le poison. Quiconque le rate perd instantanément connaissance (et reste paralysé sur place) pendant 1-4 tours. L'effet de ce venin ne peut être contré que par un sort de *dissipation de la magie* (*neutralisation du poison* reste sans effet).

Le nécrophide agit et réagit comme s'il avait 10 en Intelligence. Toutefois, comme il s'agit là d'un intellect totalement artificiel, il est immunisé contre tous les sorts affectant l'esprit. Le poison ne l'affecte en rien et il n'a besoin ni de dormir ni de manger. Ce n'est pas un mort-vivant. Les prêtres ne peuvent donc pas le repousser.

Épouvantail

Les caractéristiques indiquées ci-dessus en italique font référence aux épouvantails conscients.

Les épouvantails sont des créatures enchantées, constituées à partir des même matériaux de base que les épouvantails normaux. Bien que dénués d'intelligence, ils peuvent obéir à des ordres simples (une ou deux phrases maximum) donnés par le prêtre qui les a créés. Ils font de leur mieux pour accomplir la tâche qui leur a été assignée, sans tenir aucun compte des risques qu'ils pourraient éventuellement encourir.

Chaque épouvantail est unique, mais tous ont des caractéristiques communes. Leur corps, leurs bras et leurs jambes sont toujours constitués d'une armature de bois fixée avec des cordes. On rajoute des oripeaux par-dessus le tout. Certains de ces monstres sont également remplis de paille. Une calebasse évidée dans laquelle on grave deux yeux et une bouche fait office de tête. Une fois l'épouvantail animé, une lueur rouge brille dans ses orbites. Ces créatures sont légères mais lentes. Leurs coudes et genoux peuvent se plier dans les deux sens, et leur démarche est inégale autant que saccadée. Leur tête peut pivoter sur 360° au-dessus de leurs épaules.

Les épouvantails ne parlent pas. Ils caquètent furieusement en attaquant.

Combat : l'épouvantail peut attaquer, 1 fois par round, une créature distante de moins de 12 m à l'aide de son regard. Tout être intelligent ratant son jet de sauvegarde contre les sorts est fasciné par le monstre et reste les bras ballants, ce qui permet à l'épouvantail de l'attaquer sans qu'il se défende (le golem touche à tous les coups). Ce charme se poursuit jusqu'à la mort de l'épouvantail ou si le monstre s'en va pendant 1 tour complet. Tout coup délivré par cette créature inflige 1d6 points de dégâts et produit également les effets de son regard (là encore, un jet de sauvegarde contre les sorts est autorisé). L'épouvantail ne disperse jamais ses attaques et il continue de s'en prendre au premier adversaire qu'il a charmé sans accorder la moindre attention aux autres. Dans le même temps, il se sert de son regard pour tenter de charmer les compagnons de sa proie du moment. Un épouvantail attaque jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que son créateur lui ordonne de cesser.

Ces monstres sont particulièrement vulnérables aux attaques à base de feu, qui gagnent un bonus de +1 au jet d'attaque (quand il y en a) et un autre de +1 point de dégâts par dé.

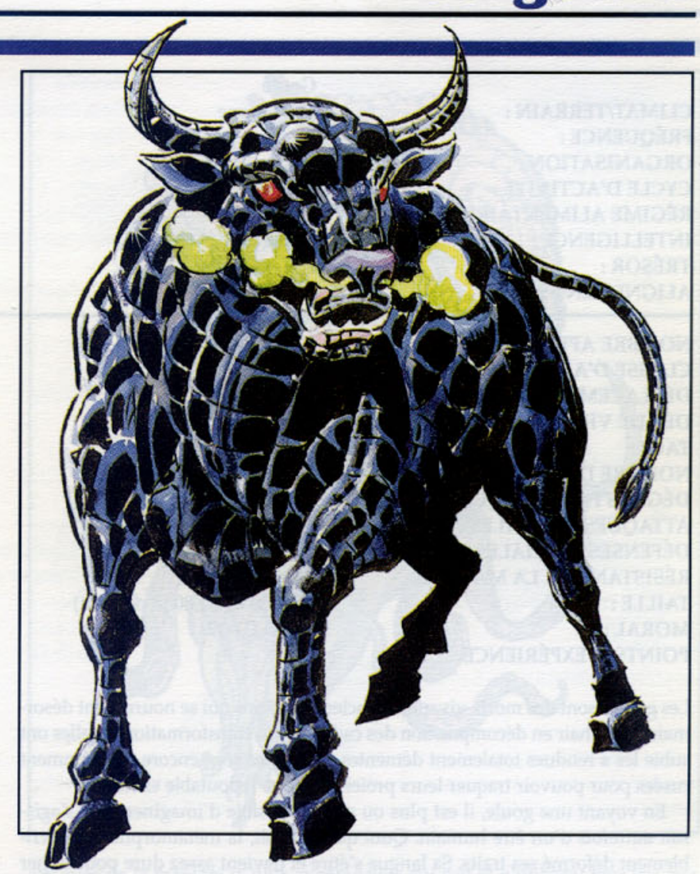
La magie qui a créé les épouvantails empêche les matériaux dont ils sont constitués de se désagréger et les protège également du froid sous toutes ses formes.

Épouvantails conscients

La plupart des épouvantails se désintègrent à la mort de leur créateur, mais 10 % d'entre eux parviennent à survivre. Ceux-là deviennent conscients, leur alignement passe au neutre mauvais, et ils se retrouvent soudain dotés d'une Intelligence moyenne (8-10) et d'une grande sournoiserie. Dans le même temps, comme ils ont envie de continuer à vivre, leur moral tombe à élite (13-14). Ils passent le jour à se cacher et la nuit à chasser et à commettre des actes maléfiques. Comme ils détestent le feu et sont immunisés contre le froid, ils partent généralement en direction des régions froides. Sur leur chemin, ils tuent toutes les créatures qu'ils rencontrent, y compris celles qui ne constituent pas une menace. Ils haïssent la vie sous toutes ses formes et massacrent humains et demi-humains chaque fois qu'ils en ont l'occasion.

Gorgonne

CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré ou tropical / Contrées sauvages ou souterrains
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Groupe
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	(E)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	8
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m au garrot)
MORAL :	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400



La gorgonne est un monstre ressemblant à un énorme taureau qui vit dans les cavernes les plus lugubres qui soient ou au beau milieu des étendues sauvages. Très agressive, elle attaque généralement toutes les créatures qui croisent sa route.

De couleur noire, les gorgonnes ont un épiderme constitué d'épaisses plaques de métal. Leur souffle est une vapeur toxique qui s'échappe sans cesse de leurs naseaux. Elles peuvent, s'il le faut, se déplacer sur leurs seules pattes arrière mais préfèrent généralement rester à quatre pattes. Malgré leur taille imposante, elles sont capables de se mouvoir à une allure incroyable dans la plus dense forêt qui soit, car elles ignorent tout simplement les buissons (qu'elles écrasent) et les petits arbres (qu'elles déracinent sur leur passage). Elles ne parlent pas mais savent exprimer leur colère à l'aide d'un puissant rugissement lorsqu'elles rencontrent d'autres créatures.

Combat : la gorgonne peut se servir de son souffle 4 fois par jour. Ce mode d'attaque, qui est celui qu'elle préfère, prend la forme d'un cône long de 20 m et faisant 1,50 m de large à sa base, contre 6 m à son extrémité. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine de se transformer instantanément en statues. La perception de ces monstres porte jusque dans le Plan Astral et le Plan Éthéré, et il en va de même de leur souffle.

Si nécessaire (autrement dit, lorsque leur souffle ne suffit pas à leur assurer la victoire), elles sont également capables de délivrer de terribles coups de cornes. Elles se battent avec une férocité sans borne, et avec elles, le combat ne peut cesser que faute de participants.

Habitat/Société : on s'accorde généralement pour dire que les gorgonnes dévorent les statues qu'elles créent à l'aide de leur souffle, mais personne ne sait si leurs dents métalliques sont capables de broyer la pierre ou si leur salive acide redonnent aux chairs de la victime une texture organique quand elles commencent à mastiquer.

Bien qu'ayant un goût très prononcé pour les daims et les élans, les gorgonnes n'hésitent pas à manger d'autres viandes lorsqu'elles ont faim. Leur odorat est extrêmement développé, et à partir du moment où elles suivent une piste, elles ont 75 % de chances de pouvoir remonter jusqu'à leur proie. Dès que cette dernière est à portée de vue, elles laissent échapper un rugissement de fureur et lancent la charge. À moins que l'on ne parvienne à lui échapper d'une manière ou d'une autre, une gorgonne poursuit sa proie pendant des jours entiers, sans jamais sembler se fatiguer, jusqu'à ce que la créature traquée s'effondre d'épuisement ou succombe à son souffle pétrifiant.

Les gorgonnes n'ont que faire des trésors, et l'or et les objets magiques que l'on peut trouver dans leur repaire sont le plus souvent pétrifiés et encore incorporés à la statue de leur ancien possesseur. Il arrive parfois que, trop affamée pour faire preuve de discernement, la gorgonne dévore un objet de valeur. Ce dernier peut alors être retrouvé au beau milieu de ses déjections, à faible distance de son antre.

Les gorgonnes vivent souvent par groupes de trois ou quatre individus, constitués d'un mâle et de deux ou trois femelles. Les petits sont élevés par leur mère jusqu'à l'âge de 2 ans, suite à quoi les mâles sont chassés par le chef du groupe tandis que les femelles viennent rejoindre son harem.

Dans 25 % des cas, on ne rencontre qu'une seule gorgonne. Il s'agit immanquablement d'un mâle en quête de femelles.

Autour d'un repaire de gorgonnes, la forêt présente souvent un quadrillage de sentiers plus ou moins rectilignes tracés par ces monstres. On y trouve également par endroits des clairières où l'herbe a manifestement été foulée aux pieds au cours d'un combat, et parfois aussi quelques morceaux de statue.

Écologie : les gorgonnes n'ont pas d'autre ennemi naturel qu'elles-mêmes. Les chefs de meute doivent ainsi souvent défendre leur position contre des mâles solitaires. Il est rare que ces affrontements se prolongent jusqu'à la mort de l'un des participants, mais même une gorgonne peut se faire éventrer par un coup de corne bien placé. Seul l'homme traque activement ces féroces prédateurs.

Lorsqu'il fait l'objet de la préparation nécessaire, le sang de gorgonne peut permettre de protéger un lieu contre les intrusions venues du Plan Astral ou du Plan Éthéré. Quant à ses écailles, une fois réduites en poudre, elles forment l'un des ingrédients requis pour la préparation de l'encre nécessaire à la rédaction des parchemins de *protection contre la pétrification*.

De plus, l'épiderme du monstre peut être, à force de travail et à l'aide de quelques enchantements, transformé en superbe jaseran procurant à son porteur un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la pétrification et autres sorts de *transmutation de la chair en pierre*.

Goule

	Goule	Lacédon	Blême
CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme	Eau douce ou salée	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Peu commun	Très rare	Rare
ORGANISATION :	Meute	Meute	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Nocturne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Cadavres	Cadavres	Cadavres
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)	Haute (11-12)
TRÉSOR :	B, T	B, T	B, Q, R, S, T
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-24	2-24	1-6 (1-4 avec une meute de goules)
CLASSE D'ARMURE :	6	6	4
DÉPLACEMENT :	9	Ng 9	15
DÉS DE VIE :	2	2	4
TAC0 :	19	19	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/1-6	1-3/1-3/1-6	1-4/1-4/1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Paralysie	Paralysie	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m à 1,80 m de haut)	M (1,50 m à 1,80 m de haut)	M (1,50 m à 1,80 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)	Stable (11-12)	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175	175	650

Les goules sont des morts-vivants, d'anciens humains qui se nourrissent désormais de la chair en décomposition des cadavres. La transformation qu'elles ont subie les a rendues totalement démentes, mais elles sont encore suffisamment rusées pour pouvoir traquer leurs proies avec une redoutable efficacité.

En voyant une goule, il est plus ou moins possible d'imaginer qu'il s'agissait autrefois d'un être humain. Quoi qu'il en soit, la métamorphose a horriblement déformé ses traits. Sa langue s'étire et devient assez dure pour lécher la moelle des os, ses dents deviennent plus pointues et ses ongles s'allongent et durcissent pour devenir de véritables griffes.

Combat : les goules attaquent à l'aide de leurs ongles extrêmement sales et de leurs dents noires. À leur contact, les humains et demi-humains (à l'exception des elfes) doivent réussir un jet de sauvegarde pour ne pas être paralysés. S'ils le ratent, la paralysie persiste pendant 3-8 rounds (1d6+2) ou jusqu'à ce qu'un prêtre la fasse cesser.

Tous les humains et demi-humains tués par des goules (à l'exception, là encore, des elfes) deviennent eux-mêmes des goules par la suite, à moins que leur dépouille ne soit bénie (ou bénie puis ramenée à la vie). Bien évidemment, la transformation leur est également épargnée s'ils sont dévorés par leurs meurtrières. Les meutes de goules ne connaissent pas la peur.

Ces créatures sont immunisées contre les sorts de type *charme* et *sommeil*. Elles peuvent être repoussées par les prêtres, et ce, quel que soit le niveau de ces derniers. Le cercle tracé par un sort de *protection contre le mal* les empêche d'approcher.

Habitat/Société : goules et blêmes "vivent" le plus souvent à proximité des cimetières, où les sources de nourriture ne manquent pas pour elles.

Écologie : les goules (et les blêmes, décrites ci-dessous) prennent un immense plaisir à commettre les actes les plus répugnants qui soient.

Lacédon

Les lacédons sont des goules aquatiques. On les rencontre parfois à proximité de fantômes marins, et plus particulièrement sur le pont de vaisseaux fantômes. Elles sont moins fréquentes que les goules car elles trouvent nettement moins de ces cadavres qui leur permettent de se nourrir. Il n'est pas rare que l'on en rencontre près du lieu d'un récent naufrage, en mer, mais aussi dans un lac ou au fil d'un cours d'eau.

Blême

Ces créatures sont si semblables aux goules qu'il est impossible de les différencier, et on les rencontre presque tout le temps au sein d'une meute de goules. Lorsqu'une telle meute attaque, ses proies se rendent toutefois vite compte de la présence des blêmes, car elles dégagent une odeur de putréfaction si écœurante que toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 3 m doivent réussir un jet de sauvegarde pour ne pas être prises d'une forte nausée et de violents haut-le-cœur. Quiconque est affecté de la sorte subit, par la suite, un malus de -2 à ses jets d'attaque.

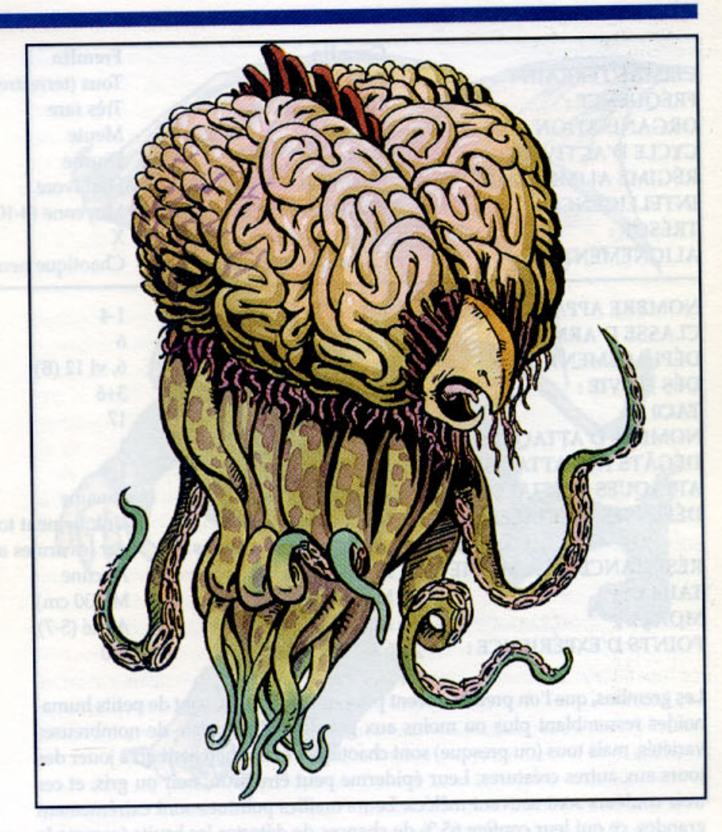
Pire encore, la blême est, tout comme la goule, capable de paralyser ses adversaires, mais elle affecte également les elfes. La paralysie perdure pendant 5-10 rounds (1d6+4) ou jusqu'à ce qu'un prêtre la dissipe à l'aide du sort approprié (*délivrance de la paralysie*).

Les blêmes sont des morts-vivants, et les sorts de type *charme* et *sommeil* sont donc sans effet sur elles. Elles peuvent être blessées par les armes de tout type, mais le fer froid leur inflige double-dégâts. Les prêtres peuvent les repousser à partir du niveau 2. Le cercle formé par un sort de *protection contre le mal* ne leur interdit pas d'avancer, sauf s'il incorpore du fer froid dans ses ingrédients (par exemple, s'il est tracé à l'aide de poudre de fer).



Grell

	Ouvrier/Soldat	Philosophe	Patriarche
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Ruche	Ruche	Ruche
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Exceptionnelle (15-16)	Supra géniale (19)
TRÉSOR :	U	W	H
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais	Neutre mauvais	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-10	1-2	1
CLASSE D'ARMURE :	5	5 (0)	10
DÉPLACEMENT :	Vl 12 (D)	Vl 12 (D)	0
DÉS DE VIE :	5	7	11
TAC0 :	15	13	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	11	11	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4(x10)/1-6 ou selon l'arme	1-4(x10)/1-6 ou selon l'arme	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Paralysie, objets magiques	Paralysie, objets magiques, sorts	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,20 m de diamètre)	M (1,20 m de diamètre)	E (9 m de diamètre)
MORAL :	Élite (13-14)	Champion (15-16)	Fanatique (17)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000	5.000	9.000



Le grell est un terrifiant carnivore qui ressemble à un énorme cerveau doté d'un gros bec et d'une dizaine de tentacules longs de 1,80 m poussant sur sa face inférieure. Certains vivent seuls, tandis que d'autres font partie de cellules familiales. Le grell "civilisé" appartient, quant à lui, à une ruche, un peu comme les abeilles. Il est toutefois nettement plus intelligent, arrogant et dangereux que ces insectes.

Ces monstres parlent un langage étrange composé de pépiements d'oiseau, de gestes effectués à l'aide de leurs tentacules et d'impulsions télépathiques transmises aux autres grells. Aucune créature ne peut apprendre la langue des grells, et ces derniers n'ont pour leur part aucune envie de faire des efforts pour communiquer avec les "êtres inférieurs" (ce terme est d'ailleurs synonyme de nourriture dans leur langage).

Combat : le grell utilise le plus souvent sa faculté innée de lévitation pour se cacher au plafond des grandes cavernes. Il est alors capable de se laisser tomber silencieusement sur sa proie, qui subit un malus de -3 à son jet de surprise.

Un ouvrier grell attaque à l'aide de ses 10 tentacules, qui s'enroulent autour de son adversaire dès qu'ils touchent (on peut s'en libérer en réussissant un jet de barreaux et herses par tentacule). La victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie (à +4) pour chaque appendice qui touche, sous peine de se retrouver immobilisée pendant 5-20 rounds. Dès que deux de ses tentacules (au moins) enserrent sa proie, le grell peut la soulever et la dévorer à son aise. Il touche automatiquement un adversaire paralysé.

Les soldats utilisent souvent des armes, y compris la tête de lance et la *lance à éclairs*. La première est un fer de lance métallique qui se fixe à l'extrémité d'un tentacule et délivre 1d6 points de dégâts si le grell l'utilise comme une arme tranchante, 2d6 s'il s'en sert comme d'une arme perforante. De plus, toute créature touchée par la tête de lance doit effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie comme si elle avait été frappée par un des appendices du monstre. La *lance à éclairs* délivre une décharge électrique infligeant 3d6 points de dégâts à tous ceux qu'elle touche, mais un jet de sauvegarde réussi contre les sorts divise ce total de moitié. Une *lance à éclairs* est créée avec 36 charges ; on ne peut en utiliser plus d'une par round.

Lorsque l'on frappe un tentacule (CA 4), il devient inutilisable mais les dégâts ne sont pas prélevés sur le total de points de vie du monstre. Les tentacules blessés ou sectionnés se régénèrent en 1-2 jours. Les grells sont immunisés contre l'électricité.

Ces créatures ont un sens aigu de la tactique et peuvent combattre plus d'un adversaire à la fois. Elles sont suffisamment intelligentes pour diviser leurs attaques de la manière la plus avantageuse qui soit et n'utilisent leur bec que contre leurs ennemis paralysés.

Habitat/Société : il existe une hiérarchie très stricte dans la société des grells. Chaque ruche est dirigée par un patriarche, qui donne des ordres aux philosophes, lesquels sont chargés de contrôler les ouvriers et les soldats. Une ruche occupe un complexe souterrain ou un navire interstellaire.

D'aucuns prétendent que tous les grells dépendent d'un mystérieux Impérator capable d'unir tous ses laquais pour accomplir un but commun, comme la conquête d'un royaume, d'un continent ou même d'un monde entier.

Le grell ne s'accouple qu'une fois au cours de son existence (qui dure entre 30 et 40 ans). La femelle pond 2-8 œufs. Les petits sont capables de se débrouiller seuls dès la naissance, mais ils n'ont que 1 seul dé de vie. Ils gagnent par la suite 1 DV tous les 2 mois jusqu'à avoir atteint l'âge adulte.

Écologie : ces créatures sauvages et arrogantes chassent tout ce qui peut l'être sur leur territoire avant d'aller se trouver un nouveau domaine.

Il est impossible de prélever le venin paralysant du grell, mais certains de ses organes peuvent être utilisés comme ingrédients de sorts ayant trait à la lévitation ou à l'électricité.

Ouvrier/Soldat

Ces grells sont de loin les plus nombreux, que ce soit dans une ruche ou un groupe de chasse. Il arrive parfois que l'un d'entre eux soit séparé de la ruche. Il mène alors une existence solitaire, n'a ni armes ni trésor et évite la lumière du jour comme la peste.

Philosophe

Ces grells servent d'intermédiaires entre les patriarches et les ouvriers/soldats, et certains mènent leurs subalternes au combat. On en trouve un pour dix grells normaux. Certains (20 %) portent de puissants *anneaux de protection* qui leur confèrent une CA 0. Environ 10 % d'entre eux peuvent jeter des sorts comme s'ils étaient magiciens de niveau 2.

Patriarche

Chaque ruche a son patriarche, une monstruosité incapable de se battre ou de se déplacer qui dirige les autres grells. Si on l'installe dans un navire, il peut l'animer à l'aide de ses nombreux tentacules et même le faire partir vers d'autres mondes.

Gremlin

	Gremlin	Fremlin	Galltrit	Mioche	Snyade
CLIMAT/TERRAIN :	Tous (terrestre)	Tous (terrestre)	Tous (terrestre)	Souterrain	Souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare	Très rare	Rare	Peu commun
ORGANISATION :	Meute	Meute	Meute	Tribu	Famille
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Diurne	Nocturne	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Herbivore	Sang	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)	Faible (5-7)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Q, X	X	Q	K (C)	J (I)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique neutre	Chaotique mauvais	Loyal mauvais	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6	1-4	1-4	6-24	1-8
CLASSE D'ARMURE :	4	6	2	8	-4
DÉPLACEMENT :	6, vl 18 (B)	6, vl 12 (B)	6, vl 18 (B)	3	21
DÉS DE VIE :	4	3+6	2 pv	1-1	1-1
TAC0 :	17	17	20	20	20
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4	1-4	1-2	1-3	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Absorption de sang	Aucune	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes au moins +1	Uniquement touché par les armes au moins +1	Aucune	Aucune	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	25 %	Aucune	Aucune	Aucune	Voir ci-dessous
TAILLE :	Mi (45 cm)	Mi (30 cm)	Mi (15 cm)	Mi (60 cm)	Mi (75 cm)
MORAL :	Agité (5-7)	Agité (5-7)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650	270	65	35	65

Les gremlins, que l'on prend souvent pour des diablotins, sont de petits humanoïdes ressemblant plus ou moins aux gobelins. Il en existe de nombreuses variétés, mais tous (ou presque) sont chaotiques et ne cherchent qu'à jouer des tours aux autres créatures. Leur épiderme peut être brun, noir ou gris, et ces trois couleurs sont souvent mêlées. Leurs oreilles pointues sont extrêmement grandes, ce qui leur confère 65 % de chances de détecter les bruits (comme le talent de voleur du même nom). Leurs petites ailes de chauve-souris leur permettent de voler ou de planer. Ils sont toujours nus et ne portent jamais le moindre bijou.

Combat : les gremlins sont absolument pitoyables au combat, et ils ne perdent d'ailleurs pas une seconde avant de s'enfuir. Leur spécialité consiste à semer la zizanie. Plus leurs victimes sont en colère, plus ils s'amusent. Ils aiment tout particulièrement tendre des pièges pour humilier leurs adversaires ou faire en sorte que ces derniers blessent un de leurs alliés ou cassent eux-mêmes un objet auquel ils tenaient énormément. Et si l'ennemi en question subit des dégâts au passage, c'est tout bénéfice. Par exemple, un gremlin peut tendre un fil au travers de la porte pour qu'un vase de prix tombe sur la tête du premier individu qui entre dans la pièce. Un édifice infesté par une meute de gremlins peut être transformé en un monceau de ruines en l'espace de quelques heures.

Lorsqu'il leur faut se battre, les gremlins ne peuvent le faire qu'à l'aide de leur faible morsure (1d4 points de dégâts). Ils volent bien (CM B) mais restent très près du sol ou, au contraire, loin au-dessus de la tête de leurs adversaires, là où ils seront difficiles à atteindre. Ils ne peuvent être touchés que par les armes magiques et bénéficient de 25 % de résistance à la magie. Malgré cela, ce sont des couards qui ne se battent que lorsqu'il ne leur reste aucune autre option.

Habitat/Société : les gremlins sont des créatures magiques dont on ignore le plan d'origine. Leur tissu génétique se prête particulièrement bien aux mutations et ils peuvent s'accoupler avec toutes les espèces dites "gobelinoïdes". Cela a donné naissance à de nombreuses races de gremlins, qui toutes possèdent des facultés légèrement différentes.

Ils se déplacent en petites meutes et obéissent à un ordre social très strict. Chacun d'entre eux sait à qui il doit obéir et à qui il peut donner des ordres. Cette hiérarchie est généralement déterminée par le nombre de points de vie de chaque individu, mais un gremlin particulièrement agressif peut parfois prendre le dessus sur d'autres qui ont pourtant davantage de points de vie que lui. Quiconque n'est pas soi-même un gremlin est incapable de faire la distinction entre les mâles et les femelles, qui sont totalement égaux en actes et en droits. Les petits doivent se débrouiller dès leur plus jeune âge, mais cela ne leur pose pas le moindre problème. En moins de 1 mois, ils ont déjà atteint leur taille adulte. Fort heureusement, les gremlins s'accouplent très rarement.

Ces sales pestes se cherchent le plus souvent un bâtiment ou une propriété à infester. Bien qu'ils s'enfuient au moindre signe de combat, ils ne partent de leur logis que lorsque la situation ne les amuse plus (c'est-à-dire, quand tout a été cassé et que les habitants se sont enfuis) ou lorsqu'ils sont vraiment en danger. Et comme ils font bien attention à ne jamais se faire directement remarquer (ils adorent, par contre, faire en sorte que leur ombre difforme soit, elle, bien visible), les habitants de la maison qu'ils occupent ont souvent l'impression que leur domicile est hanté.

Écologie : les gremlins ne font aucunement partie de l'écologie naturelle. Leur immunité contre les armes non magiques les protège des prédateurs naturels, ce qui leur permet d'avoir une espérance de vie longue de plusieurs siècles.

Fremlin

Ces gremlins amicaux sont tout à fait inoffensifs. Ils sont grassouillets, feignants, enclins à se plaindre et ont l'air de petits gremlins de couleur gris ardoise. Ils peuvent parfois être des compagnons de route plus ou moins agréables pour peu qu'ils apprécient réellement quelqu'un (qui doit être capable de les nourrir et de les amuser). Même dans ce cas, il ne faut pas s'attendre à recevoir leur aide en cas de combat, et ils peuvent d'ailleurs se révéler un véritable handicap, par exemple en indiquant accidentellement à l'adversaire où se trouve un personnage caché.

Galltrit

Ces petits monstres de couleur grise vivent à proximité des décharges à ordures ou non loin des cadavres en décomposition. En raison de leur petite taille et de leur couleur, on ne les remarque que 1 fois sur 8 (1 sur 6 pour les elfes). Ils attaquent tout ce qui les dérange, bénéficiant d'un bonus de +3 à leur jet d'attaque s'ils parviennent à prendre leurs adversaires par surprise. Ils tentent de mordre leurs victimes sans se faire repérer, car leur salive contient un anesthésiant qui empêche de ressentir la moindre blessure (un peu comme les sangsues).

Quand ils se sont accrochés à leur proie, ils boivent son sang au rythme de 1 point de vie par round, et ce, pendant 1 tour entier si personne ne vient les déranger. La victime voit sa Constitution baisser de 1 point par tranche de 4 points de vie perdus de cette manière. Si le personnage perd au moins 3 points de Constitution (ce qui n'est normalement possible que s'il est attaqué par plusieurs galltrits à la fois), il s'évanouit. Il lui faut 2 tours pour reprendre connaissance et 2 semaines entières pour récupérer ses points de Constitution perdus.

Mioche

Les mioches sont de minuscules gremlins dénués d'ailes qui s'attaquent aux aventuriers pour s'enrichir en s'amusant. Ils sont totalement glabres et leur

peau couverte de verrues va du gris clair au violet vif. Leur tête est triangulaire et ils ont des oreilles de chauve-souris et un long nez crochu. Les mâles ont le crâne partagé en deux parties égales par une crête osseuse et leur menton s'orne d'un petit bouc. La plupart des mioches portent des hardes qu'ils ont volées à leurs précédentes victimes. Leur voix est extrêmement aiguë et leur langage n'est capable de communiquer que les idées les plus simples qui soient. Seuls les autres gobelinoïdes ont une chance de les comprendre.

Les mioches essayent d'attaquer les voyageurs solitaires à l'aide de fosses (1d6 points de dégâts), de filets (jet de sauvegarde contre la paralysie pour ne pas se faire attraper) ou de fils tendus en travers du chemin (test de Dextérité pour ne pas s'affaler de tout son long). Ces petits monstres se jettent sur toute victime tombée à terre ou prise dans un filet et la noient sous un déluge de coups de gourdin (ces armes, spécialement alourdies, leur procurent 2 % de chances cumulables par gourdin d'assommer l'adversaire, à moins que ce dernier ne porte au moins une armure feuilletée). Ils ligotent ensuite leurs proies inconscientes pour les amener dans leur repaire, où ils les enquiquinent et leur parlent de manière incompréhensible pendant 1 à 4 jours. Au terme de ce délai, ils ne trouvent plus du tout leurs invités amusants. Ils les assomment donc de nouveau, leur dérobent toutes leurs possessions et vont les déposer ailleurs (de préférence dans un endroit où ils ne pourront que se sentir gênés en se réveillant).

Un repaire de mioches est constitué de dizaines de galeries creusées audessus et en dessous d'un complexe souterrain existant. De nombreux passages permettent aux mioches de pénétrer dans les autres tunnels, mais tous sont cachés par une pierre positionnée avec soin (on peut les détecter en réussissant un jet pour déceler les portes secrètes). Les galeries sont si étroites que des créatures de taille humaine subissent un malus de -4 à leurs jets d'attaque si jamais elles doivent se battre à l'intérieur (et +4 à leur classe d'armure).

Les mioches sont petits et vifs. Ils ne cessent d'aller et venir dans leurs galeries, observant parfois ce qui se passe dans les tunnels principaux en communiquant en permanence à l'aide de leur voix haut perchée.

Une grande salle au plafond assez bas est située au cœur du complexe de galeries. C'est là que vit le roi des mioches. Il dirige ses sujets du haut de son trône minuscule, paré d'habits trois fois trop grands dérobés à d'anciennes victimes. Le roi est un terrifiant guerrier (pour un mioche) : il a 1+1 dé de vie et sa morsure inflige 1d4 points de dégâts. 4-24 femelles et 4-24 petits se trouvent également dans cette salle. Les premières ont 1-2 points de vie et leur morsure délivre 1d2 points de dégâts. Les seconds sont incapables de se défendre.

Cette pièce est extrêmement sale et pleine d'armes, armures et autres vêtements volés. Les pièces de monnaie sont, elles aussi, éparpillées au hasard, mais les mioches adorent les gemmes brillantes. Ces dernières sont en possession du roi, qui a le droit de jouer avec aussi souvent que l'envie l'en prend. Les mioches sont aussi curieux que malicieux. Ils étudient le moindre des objets qui tombe entre leurs mains pendant des heures, le tordant, le léchant, le mordant même, jusqu'à ce qu'ils finissent par ne plus s'y intéresser ou jusqu'à ce que l'objet casse (ce qui se produit le plus souvent). Ils adorent porter des vêtements beaucoup trop amples pour eux. Ils aiment également les ossements, et il n'est pas rare qu'ils amènent dans leur antre les crânes de quelques monstres (qu'ils auront trouvés dans le complexe tout proche).

Ils chassent la vermine (insecte, etc.), mais leur nourriture favorite se trouve être les rations enrichies, qu'ils adorent véritablement. Quant à eux, ils ne sont pas assez nourrissants pour la plupart des monstres. Certains géants maléfiques les apprécient toutefois en amuse-gueule.



Snyade

Les snyades sont de lointains parents des mioches. Leur amour des richesses les pousse bien souvent à voler humains et demi-humains. Ils ressemblent aux mioches mais sont nettement plus grands (75 cm de haut). Leur chevelure touffue est perpétuellement emmêlée et leur peau est brun pâle.

Les snyades ne parlent aucun langage connu, mais cela ne semble pas les déranger pour ce qui est de communiquer avec les mioches. Il leur arrive d'ailleurs de collaborer. Dans ce cas, les mioches détournent l'attention des victimes tandis que les snyades vont les détrousser.

Ces monstres sont des voleurs-nés. Ils surprennent leurs proies dans 90 % des cas et sont bien souvent capables d'arracher un objet qu'un individu tient à la main (ce dernier peut toutefois conserver sa prise sur l'objet s'il réussit un test de Sagesse). Une fois leur forfait commis, les snyades s'enfuient à toute vitesse dans leur trou et attendent que leurs victimes repartent. Les elfes n'ont qu'une chance sur trois de repérer un trou de galerie de snyades, les membres des autres races une sur quatre.

Ces petits monstres n'attaquent jamais, préférant faire appel à leur stupéfiante rapidité pour éviter le combat. Ils ne sont pas particulièrement costauds, et tout humain ou demi-humain ayant plus de 11 en Force peut en attraper un sur un jet d'attaque réussi. Les snyades capturés se mettent à hurler et à se débattre dans tous les sens, mais ils font bien attention à ne pas mordre leur ravisseur (de peur de se faire mordre en retour). Leur Dextérité élevée leur permet de bénéficier d'un bonus de +3 au jet de sauvegarde contre les sorts n'affectant pas une zone. Ces créatures vivent en famille et s'accouplent pour la vie.

Gremlin, jermlain

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10), mais les jermlains sont extrêmement rusés
TRÉSOR :	O, Q par groupe de dix (C, Qx5, S, T)
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais (légères tendances loyales)
NOMBRE APPARAISSANT :	12-48
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	1-4 pv
TAC0 :	20
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2 ou 1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Voir ci-dessous
TAILLE :	Mi (30 cm ou plus)
MORAL :	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Normal : 15 Ancien : 65



Les jermlains sont des humanoïdes de petite taille qui résident dans les galeries souterraines et tendent des embuscades aux aventuriers. On les a affublés d'une grande diversité de noms, comme jinxkins ou mini-fléaux.

Les jermlains ont l'aspect de minuscules humains portant des vêtements trop amples et un casque en cuir. En fait, ces "habits" ne sont autres que leur peau plissée, de même que leur casque est leur tête pointue. Leurs membres sont noueux, leurs doigts et orteils courts et sales, bien qu'également très dextres. Leur épiderme brun-gris couvert de verrues se fond parfaitement dans leur environnement. Lorsqu'ils sont revêtus de haillons, ceux-ci sont également teints de manière à leur permettre de se camoufler.

Ils parlent à l'aide de pépiements et de petits cris aigus que l'on peut aisément prendre pour le moyen d'expression d'un rat ou d'une chauve-souris. Ils sont d'ailleurs capables de converser avec les rats de toutes sortes et de toutes tailles. Chacun d'entre eux a 10 % de chances de comprendre le commun, le nain, le gnome, le gobelin ou l'orque (lancez les dés séparément pour chaque langue).

Combat : les jermlains sont des lâches qui ont élevé l'embuscade en art à part entière. Ils n'attaquent que lorsqu'ils se sentent infiniment supérieurs à l'adversaire, et préfèrent donc s'en prendre aux individus blessés, malades ou endormis. Ils évitent de s'attaquer aux groupes manifestement en forme, bien qu'il leur arrive d'essayer de leur faire du mal par simple malice. La vue des jermlains est plutôt mauvaise et leur infravision ne porte que jusqu'à 30 m, mais leur odorat et leur ouïe exceptionnels leur permettent de détecter les créatures invisibles dans 50 % des cas. Ils se déplacent silencieusement, même lorsqu'ils courent, ce qui impose une pénalité de -5 au jet de surprise de leurs adversaires. À moins de faire exprès de révéler leur présence, ils sont à 75 % indétectables, même lorsqu'on les cherche attentivement.

Les jermlains sont le plus souvent armés de fléchettes acérées qu'ils peuvent lancer à 120 m de distance et qui infligent chacune 1d2 points de dégâts. Ils possèdent aussi une pique miniature, arme d'hast longue de 45 cm qui délivre 1d4 points de dégâts à chaque coup. Enfin, si les jermlains sont sortis de leurs repaire dans l'intention de capturer quelqu'un, ils sont également armés de matraques.

La tactique favorite de ces monstres consiste à capturer leurs ennemis à l'aide de filets ou de fosses. Ils creusent leurs trous dans des galeries peu usitées et les recouvrent d'un faux plancher (à moins qu'ils ne fixent leurs filets au plafond). Dans les passages plus souvent empruntés, ils tendent des filins pour faire tomber leurs victimes. Dès qu'un individu tombe dans un de leurs pièges, ils se jettent sur lui, qui armés de matraques pour l'assommer, qui équipés de cordes pour le ligoter. La victime d'un tel matraquage en règle a 2 % de chances (cumulables) par coup de sombrer dans l'inconscience, sauf si elle porte une armure feuilletée, une armure à bandes ou une armure de plates. Les jermlains en sont tout à fait conscients, ce qui explique pourquoi ils attaquent leurs adversaires fortement protégés à l'aide d'acide et de flasques d'huile enflammée.

Les adversaires tués par les jermlains (ainsi que 5 % de ceux qui sont assommés) sont par la suite dévorés par les monstres et par leurs rats. La plupart des captifs sont détroussés, déshabillés, rasés sur tout le corps et balancés, ligotés des pieds à la tête, dans un couloir sombre. Lorsqu'une victime innocente passe à proximité d'une bande de jermlains, ces derniers bondissent et passent tout près d'elle, tranchant ceinturons, lanières de sac à dos, cordons de bourse, etc. Chaque jermlain peut délivrer une attaque de ce type. L'assaut n'est remarqué que 1-12 tours plus tard, lorsque les lanières (et autres) sectionnées cèdent. Les jermlains font également de leur mieux pour voler, détruire ou rendre inutilisables les possessions de leur proie.

Une bande de ces créatures a 25 % de chances d'être accompagnée par 1-6 rats normaux, et 50 % de chances de se déplacer en compagnie de 1-6 rats géants (il ne peut y avoir qu'un seul type de rats par bande de jermlains donnée). S'ils sont au moins 35, ils sont accompagnés d'un ancien (un jermlain extrêmement âgé, capable de faire disparaître l'enchantement de la plupart des objets magiques s'il peut les avoir en main pendant 1-4 rounds ; artefacts et reliques sont immunisées contre ce type d'attaque).

Les jermlains effectuent leurs jets de sauvegarde comme des monstres à 4 dés de vie. Compte tenu de leur petite taille, ils échappent sans la moindre égratignure aux attaques qui délivrent normalement des demi-dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Habitat/Société : les jermlains sont de très lointains cousins des gnomes. Leur taille extrêmement réduite leur confère un sens d'infériorité particulièrement prononcé, qui se manifeste par un désir viscéral d'humilier les humanoïdes de taille normale. Ils vivent bien en dévalisant les aventuriers de passage, qui sont pour eux source de richesses, d'amusement et, parfois, de nourriture. Ils peuvent acquérir des trésors extrêmement variés, mais il s'agit le plus souvent d'objets de petite taille.

Ils vivent trois fois moins longtemps que les humains. Ils se reproduisent de la même manière que les autres humanoïdes mais les unions avec d'autres races sont toujours stériles. Les femelles donnent la vie à un ou deux bébés à la fois. La plupart des rejetons sont des mâles (75 %), mais ces derniers vivent de manière si dangereuse que les deux sexes sont représentés de façon à peu près équilibrée chez les adultes.

La société des jermlains est divisée en clans, dont les membres sont liés par le sang. Chaque clan est constitué de 4-16 familles. Le chef est généralement le plus fort (ou le plus malin) des anciens. C'est lui qui apprend aux jeunes à tendre des embuscades et qui mène les assauts (mais depuis un poste reculé pour ne pas prendre le moindre risque). La famille gravite autour de la mère (le père est bien souvent mort, inconnu ou parti chasser). Lorsqu'une femelle a des enfants en bas âge, elle s'occupe de les élever plutôt que de prendre part aux assauts. Quand les petits ont grandi, elle les amène au chef pour qu'il les entraîne à attaquer de nouvelles victimes et leur fasse prendre part à l'humiliation des captifs.

Le repaire de ces créatures est extrêmement bien caché et la plupart des humanoïdes sont bien souvent incapables d'y pénétrer vu qu'il s'agit d'un entrelacs de salles et de galeries taillées à l'échelle de leurs occupants. La plupart du temps, l'antre d'un clan est un terrier ou une caverne peu ragoûtant, situé à faible distance d'un complexe de plus grande taille. Les seules zones que les humanoïdes peuvent atteindre sans trop de souci sont celles où les captifs sont entreposés et où les morts sont découpés en vue du prochain repas. Au-delà de ces salles, on ne progresse que par le biais de couloirs haut d'une trentaine de centimètres ou de fissures si fines qu'elles en sont presque invisibles. Les galeries mènent à la salle à manger et aux chambres communes, salles dans lesquelles on trouve meubles grossièrement taillés et objets dérobés aux victimes.

Chaque famille possède son secteur personnel, qui ressemble autant à une poubelle qu'à un nid. Les richesses sont éparpillées dans tout le repaire. Chaque famille a plusieurs caches, tandis que le trésor du clan est entreposé dans de petites pièces situées à l'extrémité de couloirs habilement dissimulés le long desquels même les jermlains ne peuvent progresser qu'à plat ventre. Aucune créature de plus grande taille ne peut espérer y accéder.

Les jermlains s'entendent bien avec les rats de toutes tailles et de toutes espèces. Ils sont capables de communiquer avec eux, ont 75 % de chances d'en avoir pour compagnons lorsqu'ils partent en chasse (voir plus haut) et ont 50 % de chances de partager leur repaire avec eux. Cette cohabitation inclut une coopération de tous les instants, pour ce qui est vie de tous les jours, défense, etc. Il y a 10 % de chances qu'une colonie donnée ait passé un pacte avec une bande d'osquips plutôt qu'avec des rats.

Ces créatures mangent des insectes, de la viande fraîche, de la charogne, des champignons et des moisissures. Les humanoïdes sont un mets de choix réservé pour les grandes occasions, et les jermlains mangent principalement de la viande de lézard. Ils adorent toute nourriture en provenance de la surface, même les rations enrichies des aventuriers. S'ils parviennent à déterminer quelles sont les besaces qui contiennent la nourriture des personnages, ils les leur dérobent avec autant d'entrain que les bourses pleines de pièces d'or. Les jermlains sont particulièrement friands des aliments rares, comme le sucre, les bonbons et les fruits secs. Il est possible, en leur offrant de tels "trésors", de les inciter à laisser le libre passage au milieu de leurs terres... du moins pour un temps.

Écologie : les jermlains sont des brigands opportunistes qui s'attaquent aux voyageurs imprudents des régions souterraines. Ils sont toujours conscients de la présence de telles proies à proximité et connaissent tous les détails tels que la taille du groupe, sa composition et l'état de fraîcheur de ses divers membres. Si on leur offre ce qu'ils demandent, il est éventuellement possible de les inciter à communiquer de telles informations.

Ils peuvent traiter avec les "géants" (toutes les races de plus grande taille) si on leur offre des richesses, de la nourriture ou une source inépuisable de victimes et de trésors. Ils ne s'allient jamais avec des personnages d'alignement bon, bien qu'ils puissent faire semblant par ruse. Quelles que soient leurs intentions avouées, 75 % des jermlains finissent par mentir à leurs alliés ou par se retourner contre eux. Ils s'installent parfois à proximité du territoire des drows, trolls ou autres troglodytes. Bien qu'ils fassent très attention à éviter tout contact avec ces créatures, ils se font une joie de s'en prendre aux victimes de leurs voisins et d'aller se servir sur les éventuels champs de bataille que ces derniers pourraient laisser derrière eux. Ils peuvent également faire office de sentinelles pour leurs voisins, à condition qu'il soit possible de parvenir à un accord avec eux.

En tout cas, les jermlains ont, sans le vouloir, un aspect bénéfique sur le monde souterrain, qu'ils nettoient en permanence. Les animaux morts leur servent parfois de nourriture (à moins qu'ils n'aient besoin de leur cuir), tandis que les cadavres d'humanoïdes sont ramenés au repaire pour y être fouillés puis dévorés. Des aventuriers recherchant la dépouille d'un compagnon abattu peuvent donc aller se renseigner auprès des jermlains de la région. Si quelqu'un peut savoir ce qui est advenu du corps, c'est bien eux.

Grenouille

	Géante	Tueuse	Venimeuse
CLIMAT/TERRAIN :	Eau douce	Eau douce	Eau douce
FRÉQUENCE :	Peu courant	Très rare	Rare
ORGANISATION :	Meute	Meute	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Insectivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	5-40	3-18	2-12
CLASSE D'ARMURE :	7	8	8
DÉPLACEMENT :	3, ng 9	6, ng 12	3, ng 9
DÉS DE VIE :	1-3	1+4	1
TAC0 :	1 DV : 19 2-3 DV : 17	18	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	3	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3, 1-6 ou 2-8	1-2/1-2/2-5	1
ATTAQUES SPÉCIALES :	Langue, avale ses proies	Aucune	Poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Poison
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	De Mi à M (60 cm à 1,80 m de long)	P (90 cm de long)	Mi (15 à 30 cm de long)
MORAL :	Moyen (8)	Agité (6)	Agité (6)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1 DV : 120 2 DV : 175 3 DV : 270	35	65

Grenouille géante

Les grenouilles géantes ressemblent à s'y méprendre aux modèles normaux, si ce n'est qu'elles sont nettement plus grandes. Leur taille monstrueuse fait qu'elles n'hésitent pas à s'attaquer à des créatures nettement plus imposantes lorsqu'elles ont faim. Les demi-humains sont ainsi sur leur liste de proies possibles. Une grenouille géante fait entre 60 cm et 1,80 m de long pour un poids compris entre 20 et 120 kg (elle gagne 20 kg par tranche de 30 cm). Les grenouilles longues de 60 cm ont 1 dé de vie ; celles qui font entre 60 cm et 1,20 m 2 DV, et celles de plus de 1,20 m 3 DV.

Les bonds que peut faire cet animal dépendent de son poids. Une grenouille pesant 20 kg peut effectuer des bonds de 60 m, mais cette distance diminue de 6 m par tranche de 20 kg au-dessus de ce total. Une grenouille géante est incapable de sauter vers l'arrière ou sur le côté, mais elle peut par contre effectuer des bonds verticaux de 10 m.

Combat : lorsqu'elle se trouve dans son environnement naturel, la couleur de la grenouille géante lui confère un excellent camouflage, ce qui lui permet d'imposer un malus de -3 au jet de surprise de ses adversaires. Elle utilise sa longue langue gluante pour se saisir de ses victimes. Cet appendice est 3 fois plus long que la grenouille elle-même et attaque avec un bonus de +4 pour toucher ; mais il n'inflige par contre pas le moindre point de dégâts.

Lorsqu'une créature est attrapée par la langue, elle dispose d'une opportunité (et une seule) de la frapper avant de se faire happer. Si la langue est touchée, la grenouille relâche sa victime et cesse de l'attaquer. Dans le cas contraire, le monstre l'attire à lui.

Si la proie pèse moins que la grenouille, elle est happée dans le round même où elle a été touchée. Dans le cas contraire, la grenouille a besoin de 1 round supplémentaire (ce qui offre à la victime une nouvelle opportunité de frapper la langue). Une créature pesant plus du double du poids de la grenouille ne peut être happée et est relâchée au bout du troisième round, même si elle ne parvient pas à toucher la langue du monstre.

Une fois la victime attirée jusqu'à sa gueule, la grenouille tente de la mordre. Si son attaque porte lors du premier round, le monstre inflige automatiquement le maximum de points de dégâts possible. Les grenouilles à 1 DV délivrent 1d3 points de dégâts, celles qui ont 2 DV 1d6 points et celles qui ont 3 DV 2d4 points.

Sur un jet d'attaque de 20, la grenouille avale d'un seul coup toute créature de taille inférieure ou égale à 90 cm. Cette dernière peut s'échapper de l'estomac du monstre, mais uniquement si elle dispose d'une arme tranchante et si elle obtient un résultat supérieur ou égal à 18 au d20. Au bout de 3 rounds (et donc de 3 essais), elle meurt asphyxiée. Par contre, si elle parvient à s'échapper, elle tue automatiquement la grenouille. Tous les dégâts infligés de l'extérieur à une grenouille géante ayant avalé une victime ont 33 % de chances d'affecter également cette dernière.

Les grenouilles géantes craignent le feu, qui les fait toujours fuir.

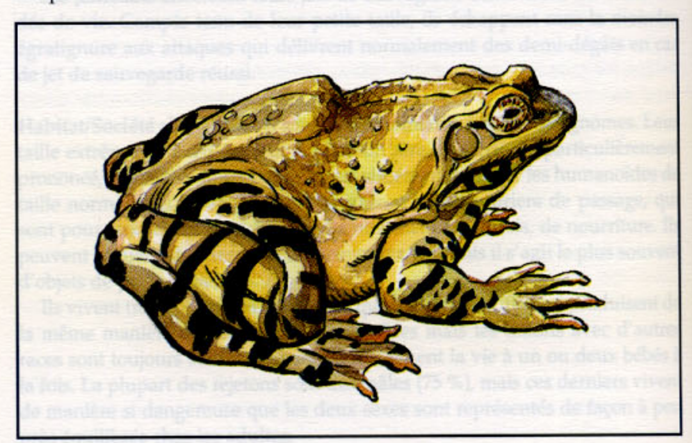
Habitat/Société : les grenouilles géantes vivent en groupe mais sans véritable structure sociale. Très agressives, elles se nourrissent principalement d'insectes, d'oiseaux et de petits mammifères. Elles sont parmi les mets préférés des tortues géantes et des poissons géants.

Grenouille tueuse

Ce monstre plus petit que la grenouille géante combat à l'aide de ses dents et de ses griffes. Cette grande chasseuse est incapable d'avaler ses victimes mais apprécie tout particulièrement la chair humaine.

Grenouille venimeuse

Ces grenouilles de taille normale sont heureusement rares. Elles sécrètent un poison de contact par tous les pores de leur peau. Ce poison mortel, qu'elles délivrent également par leur morsure, est toutefois si faible que les victimes bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde. Son manque de virulence et le fait qu'il est très difficile de se la procurer font qu'il n'existe pas de marché pour cette substance.



Griffe rampante

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Nuée (série)
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Aucune (0)
TRÉSOR :	Tous possibles
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-20
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	2-4 pv
TAC0 :	20
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4 (adversaires en armure) 1-6 (adversaires sans armure)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Voir ci-dessous
TAILLE :	Mi (main humaine)
MORAL :	Sans peur (19-20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35



Les terribles griffes rampantes sont souvent utilisées comme gardiennes par les mages et prêtres ayant appris à les créer.

Il est impossible de donner une description générique de cette chose, chaque griffe pouvant être radicalement différente des autres. Il s'agit des mains (ou pattes) animées de créatures défuntes, ce qui explique que la diversité est de mise pour ce qui est de leur apparence.

Combat : lorsqu'une griffe détecte une victime potentielle, elle lui saute dessus. Bien qu'elle n'ait guère l'air impressionnant, sa force phénoménale lui permet de faire des bonds de 5 m.

Après avoir atterri sur sa proie, elle peut l'attaquer de deux manières. Si son adversaire porte une armure, elle lui délivre un coup violent provoquant 1d4 points de dégâts. Contre un ennemi sans armure (ou uniquement protégé par une armure de cuir), elle peut davantage faire appel à sa force et exercer sa poigne de fer qui inflige 1d6 points de dégâts.

Il arrive parfois qu'une griffe reçoive pour instruction de tenter d'étrangler ses victimes ou de leur arracher les yeux. Dans ce cas, c'est au MD d'évaluer la faisabilité d'une telle attaque et les dégâts éventuels qu'elle peut causer.

Les griffes sont immunisées contre tous les sorts de mort et à *rappel à la vie*, bien que *résurrection* les immobilise pendant 1 tour par niveau du prêtre. Les sorts de type *charme, sommeil* et *immobilisation* sont également sans effet sur elles, tout comme *contrôle des morts-vivants*, les vade retro et l'eau bénite. Les sorts à base de froid les rendent cassantes, ce qui fait que tous les coups qui leurs sont par la suite infligés voient leurs dégâts augmenter de 1 point.

Les armes tranchantes ne causent que demi-dégâts aux griffes rampantes. Quant aux armes magiques de tous types, leur bonus n'est pas pris en compte dans le calcul des dégâts (bien qu'il intervienne normalement pour la détermination du jet d'attaque).

Société/Habitat : les griffes rampantes ne sont rien de plus que les mains ou les pattes animées de créatures décédées. Elles n'ont donc aucune culture, aucune société. Pourtant, elles sont plus ou moins capables de communiquer entre elles, ce qui prend la forme d'un lien télépathique extrêmement simpliste entre les membres d'une même "série". Dès qu'une griffe découvre une proie, toutes celles qui ont été créées en même temps qu'elle le savent aussitôt et viennent l'aider sans tarder.

De plus, les griffes ayant reçu des instructions allant dans ce sens peuvent agir de concert pour déplacer des objets de grande taille. Dans ce cas, chaque griffe est capable de porter jusqu'à 2,5 kg.

Écologie : les griffes rampantes peuvent être créées par des mages ou des prêtres. Pour commencer, le créateur doit rassembler les mains et pattes devant être animées, sachant qu'il ne peut pas en enchanter plus qu'il n'a de niveaux. Les mains (ou pattes) peuvent se trouver dans n'importe quelle condition (encore fraîches, uniquement constituées d'os ou dans un état de décomposition intermédiaire).

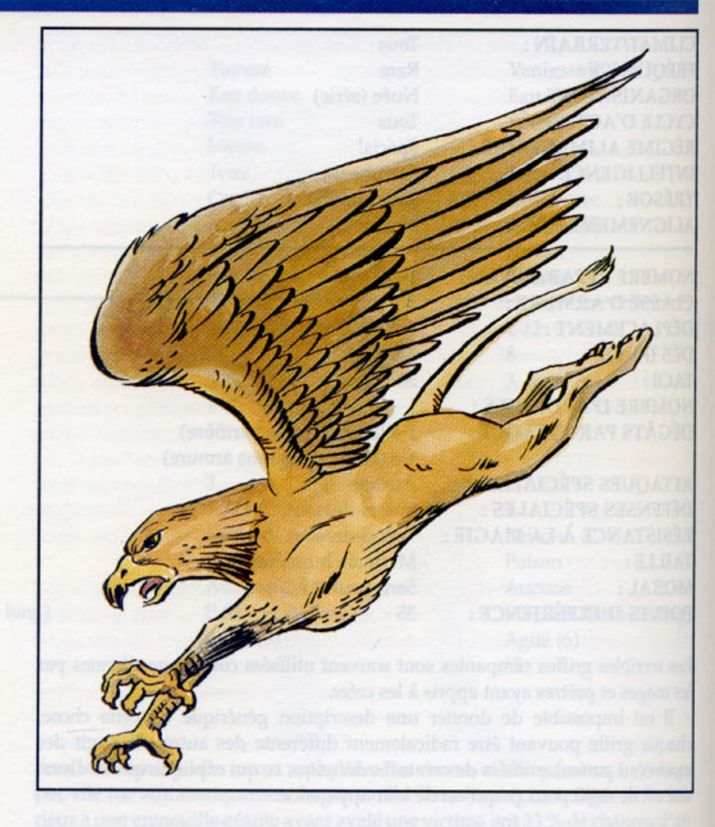
Les griffes peuvent être contrôlées de deux manières : directement ou par programmation. Le type de contrôle à laquelle une série de griffes obéira doit être précisé lors du processus de création et ne peut plus par la suite être modifié. Toutes les griffes d'une même série doivent impérativement être contrôlées de la même manière.

Les griffes "programmées" reçoivent une instruction très simple qu'elles essayent de respecter de leur mieux. Cette programmation ne peut en aucun cas excéder 15 mots plus 1 par niveau du créateur. Exemple de programme : Tuez quiconque ouvre ce coffre, moi excepté.

Les griffes contrôlées en direct sont dirigées par la pensée de leur créateur, mais l'effort mental nécessaire est extrêmement fatigant et ne peut être maintenu au-delà de 3 rounds successifs sans 1 round de repos. De plus, la portée de ce contrôle est limitée à 3 m plus 1,50 m par niveau du créateur, et ce dernier ne peut rien faire tant qu'il dirige ses griffes. Il en conserve toutefois le contrôle même lorsqu'il est blessé, à moins que ces blessures ne lui fassent perdre connaissance. Si le contrôle direct est interrompu pour une raison ou pour une autre, les griffes rampantes continuent d'exécuter le dernier ordre reçu.

Griffon

CLIMAT/TERRAIN :	Collines et montagnes tempérées ou subtropicales
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Troupe
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	(C, S)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-12
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	12, vl 30 (C, D avec un passager)
DÉS DE VIE :	7
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4/2-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (environ 2,70 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650



Les griffons sont des prédateurs à moitié lion, à moitié aigle qui s'attaquent principalement aux chevaux et aux créatures apparentées (hippogriffes, pégases et licornes). C'est leur goût très prononcé pour la viande d'équidé qui les oppose fréquemment aux humains.

Les griffons adultes font 1,50 m de haut au garrot et pèsent plus de 500 kg. Leur tête, leur torse et leurs pattes avant sont celles d'un aigle. Sur cette partie du corps, ils sont intégralement couverts de plumes dorées, depuis l'extrémité de leurs ailes jusqu'aux serres acérées qui ornent leurs pattes avant. Leurs ailes prennent naissance au niveau de leurs épaules et ont une envergure de 7,50 m minimum. La partie arrière de leur corps est celle d'un lion et elle est couverte de pelage fauve. Leurs pattes arrière sont extrêmement musclées et ils ont une queue de lion. Ils sont incapables de parler, mais émettent des cris de rapaces lorsqu'ils sont en colère ou excités (le plus souvent, lorsqu'ils sentent que des chevaux sont proches).

Combat : les griffons chassent en groupes d'une douzaine d'individus maximum et patrouillent dans les environs de leur aire (dans un rayon de 30 km) à la recherche de chevaux et de têtes de bétail. Leur vue exceptionnelle et leur odorat très développé leur permettent de repérer leurs proies à plus de 3 km de distance. Lorsqu'ils détectent des chevaux ou d'autres équidés, ils ont 90 % de chances de se lancer à l'assaut, même si ces animaux sont montés. Les griffons chassent uniquement pour se nourrir, et un cavalier leur abandonnant un ou deux chevaux peut généralement leur échapper sans problème (ce qui ne sera vraisemblablement pas le cas des pauvres bêtes). Quiconque tente de protéger sa monture s'attire leurs foudres.

Lorsqu'ils attaquent une proie confinée au sol, ils utilisent leur taille et leur poids pour se laisser tomber de très haut et lacérer leur adversaire de leurs griffes avant de se poser non loin. Ils combattent toujours jusqu'à la mort s'il y a du cheval en jeu.

Ils sont tout aussi sauvages en cas de combat aérien, et un tel affrontement ne s'achève généralement que par la mort de l'un des deux belligérants. Nombre de griffons sont ainsi allés s'écraser au sol en tenant encore un hippogriffe condamné entre leurs serres.

Habitat/Société : les griffons aiment vivre dans les régions rocailleuses proches des grandes plaines. Lorsqu'ils s'installent quelque part, ils y restent tant qu'ils peuvent trouver de quoi se nourrir dans les environs.

Tout comme les lions, les griffons vivent en troupes constituées de plusieurs couples, de leurs petits et du mâle dominant. Ce dernier est chargé de régler les conflits territoriaux avec les autres troupes et de décider dans quelle direction le groupe de chasse doit se rendre.

Chaque couple possède sa propre aire, qui est toujours située à proximité de celles des autres membres du groupe. Les aires de griffons sont le plus souvent situées dans des grottes peu profondes s'ouvrant directement à flanc de falaise.

Ils constituent leur nid à l'aide de feuilles et de brindilles, auxquelles viennent parfois s'ajouter quelques ossements. Ils ne sont aucunement intéressés par les trésors, mais il n'est pas rare que l'on puisse trouver dans leurs grottes les restes de pauvres voyageurs ayant un peu trop essayé de protéger leurs chevaux.

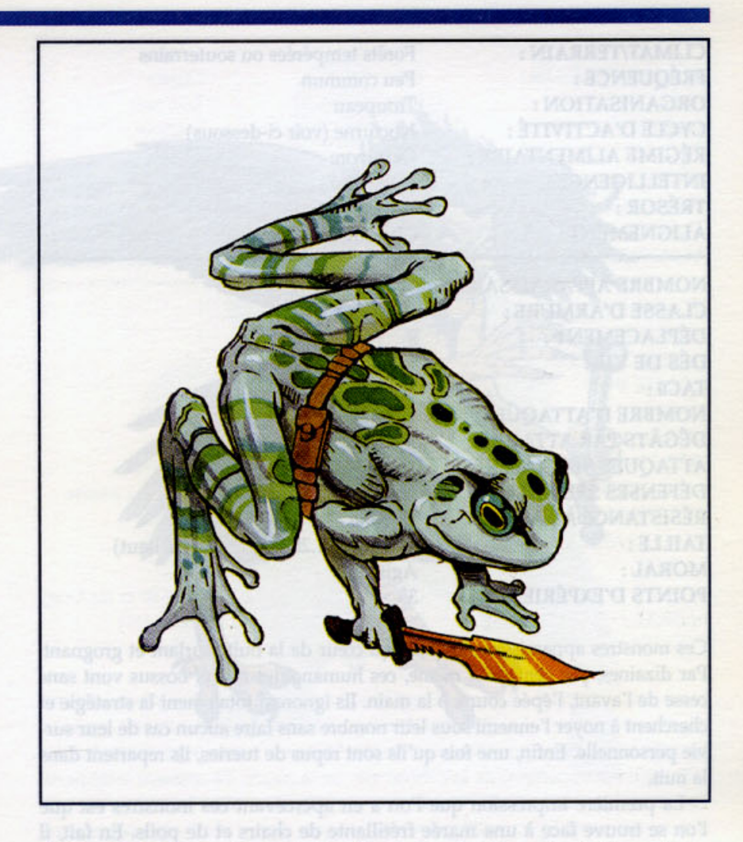
Au printemps, les femelles pondent un ou deux œufs qui éclosent à la fin de l'été. Les petits restent dans le nid lors des 3 premiers mois de leur existence. Ils grandissent rapidement et, au bout de 3 ans, sont suffisamment âgés pour aller chasser avec le reste de la troupe. Les adultes protègent leur progéniture de manière intraitable et attaquent sans la moindre provocation toute créature s'approchant à moins de 30 m de leur aire.

Écologie : si on les dresse alors qu'ils ont moins de 3 ans, les griffons peuvent faire office de montures. Mais le dressage est extrêmement long et très onéreux. Pour le mener à bien, il faut louer les services d'un spécialiste qui aura besoin d'un délai de 2 ans. Une fois dressés, les griffons deviennent des montures féroces et d'une grande loyauté, liés à leur maître jusqu'à la mort et capables de faire le sacrifice de leur propre existence pour le protéger. Un griffon monté ne connaît pas la peur, mais il continue à s'attaquer aux équidés de préférence aux autres adversaires.

Il est toutefois extrêmement difficile d'obtenir un griffon nouveau-né, car les adultes ne sont jamais bien loin de l'aire et combattent jusqu'à la mort pour défendre leurs œufs ou leurs petits. Un nid a 75 % de chances de contenir un ou deux œufs ou griffons en bas âge. Ces derniers se négocient aux alentours de 5.000 po pièce, contre 2.000 po pour les œufs.

Grippli

CLIMAT/TERRAIN :	Tropical/Jungle ou marécages
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De haute à supérieure (11-14)
TRÉSOR :	Qx4, I
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-10
CLASSE D'ARMURE :	9
DÉPLACEMENT :	9, bd 15
DÉS DE VIE :	1+1
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4 (arme)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise (-3 au jet de l'adversaire)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (75 cm de haut)
MORAL :	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Normal : 65
	Prince-consort : 175
	Reine : 270



Les gripplis ressemblent à de petites grenouilles humanoïdes et intelligentes. Leur culture est assez primitive mais ils ne sont pas agressifs.

Hauts de 75 cm, ils pèsent environ une douzaine de kilos. Leur corps ressemble à celui d'une grenouille, si ce n'est qu'ils ont des mains presque humaines à l'extrémité de leurs quatre pattes. Leurs yeux sont jaunes et fendus d'un trait noir vertical. Leur épiderme est gris-vert et parsemé de rayures et autres motifs aléatoires facilitant le camouflage. Bien que leur peau semble en permanence humide et luisante, elle est en fait sèche au toucher. Ils sentent l'herbe mouillée et légèrement pourrie.

Ils adorent les couleurs vives et s'emparent d'objets bigarrés chaque fois qu'ils en ont l'occasion. Ils ne portent des vêtements que pour faire joli ou en cas de nécessité (par exemple, lorsqu'ils ont besoin de poches). Quand ils évoluent à l'extérieur de leur village, ils sont le plus souvent vêtus de pagnes et de fines ceintures leur permettant d'accrocher leurs armes et de ranger ce qu'ils pourraient éventuellement acquérir.

Ils s'expriment par le biais de coassements, claquements de langue et autres petits cris. Au sein d'une tribu, il y a généralement au moins un membre capable de parler le commun, l'elfe ou toute autre langue utilisée par les humanoïdes de la jungle. Toutefois, les sons qu'ils produisent font qu'ils sont difficilement compréhensibles lorsqu'ils s'expriment dans un langage autre que le leur.

Combat : compte tenu de leur camouflage naturel, les gripplis imposent un malus de -3 au jet de surprise de leurs adversaires. Ils se battent à l'aide de pièges, filets, fléchettes empoisonnées et, plus rarement, épées et dagues. Les armes métalliques qu'ils possèdent éventuellement sont nécessairement forgées ailleurs, aussi les épées sont-elles extrêmement rares. Ils sont capables de s'adapter à n'importe quelle arme, et on les a ainsi vus utiliser des épieux et des sarbacanes à l'occasion. Ils ne portent jamais d'armure. En règle générale, ils préfèrent les armes de petite taille qui ne les empêchent pas de grimper aux arbres.

Grâce à leurs mains et leurs pieds pour le moins inhabituel, les gripplis peuvent escalader arbres et parois rocheuses à leur vitesse de déplacement normale. Leur infravision porte à 10 m, ce qui signifie qu'ils ne sont quasiment pas désavantagées par l'obscurité.

Les gripplis sont tout à fait capables de prévoir une tactique ou une stratégie pouvant leur permettre de venir à bout d'un adversaire nettement plus puissant qu'eux, mais ils préfèrent par-dessus tout avoir recours aux pièges et aux embuscades. Lorsqu'ils attrapent leurs adversaires dans leurs filets (et autres pièges), ils peuvent les bombarder de fléchettes depuis la cime des arbres sans prendre le moindre risque. Tant qu'on ne les provoque pas, ils n'attaquent que s'ils aperçoivent des babioles aux couleurs particulièrement éclatantes.

Habitat/Société : un village de gripplis est constitué de petites huttes en boue et en bois, dressées à même le sol. Plus rarement, ils bâtissent leurs habitations dans les branches d'un arbre particulièrement vigoureux. Chaque village est dirigé par une reine (CA 7, 3 DV, 1d6+1 points de dégâts lorsqu'elle utilise une arme). Cette créature peut émettre, 1 fois par jour, un nuage de musc aux effets similaires au sort *nuage puant*. Elle ressemble à ses congénères, si ce n'est qu'elle fait presque 1,80 m de haut. Elle est accompagnée de 1-3 princes consorts (CA 8, 2 DV, 1d4+1 points de dégâts avec leur arme empoisonnée) qui font entre 90 cm et 1 m de haut. Les gripplis croient que c'est le sang de leur dieu qui court dans les veines de leur reine.

Un village normal est défendu par 5-30 mâles. Les femelles, qui sont aussi nombreuses, ne combattent jamais, pas plus que les petits, qui sont, eux, au nombre de 1-6. Les gripplis vivent en famille, comme les humains, et chacune de ces cellules familiales occupe une hutte. Celle de la reine fait également office de temple dédié à leur dieu en forme de grenouille. Parmi les autres divinités du panthéon des gripplis, on trouve des dieux serpents et des déesses araignées, tous plus maléfiques les uns que les autres.

L'intelligence élevée des gripplis leur permet d'apprendre rapidement comment fonctionne telle arme ou tel objet. Ils n'éprouvent pourtant pas le besoin de les créer eux-mêmes, mais ne rechignent pas à les obtenir par le biais d'échanges avec les autres races. Ils ont souvent à proposer des fruits tropicaux ou des animaux et plantes de la jungle particulièrement difficiles à obtenir. Ils sont extrêmement prudents et ne font affaire qu'avec les groupes en qui ils ont une totale confiance, par exemple les elfes de la jungle et les (rares) villages d'humains d'alignement bon de la région.

Écologie : les gripplis mangent des fruits et des insectes. Ils piègent les insectes normaux en grand nombre et chassent les variétés géantes comme les humains chassent les cervidés. Ils vivent sous la menace permanente des gros prédateurs qui rôdent dans les arbres ou sur la terre ferme. Serpents géants et araignées géantes sont tout particulièrement friands de la chair de grippli.

Ces créatures sont rares, ce qui est principalement dû au nombre limité des naissances. Elles ont une espérance de vie de 700 ans mais ne donnent le jour qu'à une demi-douzaine de petits dans toute leur existence. C'est pour cette raison qu'elles défendent leur progéniture avec une férocité sans pareille.

Grouilleux

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts tempérées ou souterrains
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Troupeau
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne (voir ci-dessous)
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	40-400
CLASSE D'ARMURE :	10
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	1
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 (épée courte)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Assaut de masse
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De P à M (1,20 m à 1,50 m de haut)
MORAL :	Agité (5)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35



Ces monstres apparaissent toujours au cœur de la nuit, hurlant et grognant. Par dizaines, par centaines, même, ces humanoïdes nus et bossus vont sans cesse de l'avant, l'épée courte à la main. Ils ignorent totalement la stratégie et cherchent à noyer l'ennemi sous leur nombre sans faire aucun cas de leur survie personnelle. Enfin, une fois qu'ils sont repus de tueries, ils repartent dans la nuit.

La première impression que l'on a en apercevant ces monstres est que l'on se trouve face à une marée frétillante de chairs et de poils. En fait, il s'agit d'une multitude de petits humanoïdes à la peau pâle et dotés d'oreilles de chien. Une ample crinière noire entoure leur hideux faciès et un éclat de folie brille dans leurs yeux sombres. Ils avancent d'une démarche simiesque sans jamais lâcher l'épée courte qui pend au bout de l'un de leurs bras démesurés.

Combat : les grouilleux attaquent toujours en nombre et sans cesser de pousser cris, grognements et autres hurlements de folie qui obligent même les plus braves de leurs adversaires à effectuer un test de moral à chaque round. Les PJ ne l'exécutent, quant à eux, que si cela est approprié compte tenu de leur personnage. Cette meute hurlante est totalement désorganisée et se dirige au hasard.

Les grouilleux se battent à l'aide d'épées courtes, mais ils savent tellement bien les manier qu'ils bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher. Ils ne cessent d'avancer que le temps nécessaire pour tuer ce qui se trouve sur leur chemin, puis reprennent leur route sans que leur soif de sang ait été en rien étanchée. Ils combattent toujours jusqu'à la mort. Ils dévorent tout ce qu'ils croisent de comestible (même ceux d'entre eux qui se sont fait tuer) et les objets ou bâtiments non fortifiés qui se trouvent sur leur chemin sont quasi-systématiquement détruits.

Le seul espoir de survie lorsque l'on se trouve face à une meute de grouilleux consiste à utiliser au maximum l'unique faiblesse de ces créatures : leur peur de la lumière vive. Ils résident généralement sous terre ou dans les forêts les plus denses qui soient, et s'ils craignent toute forme de lumière, le feu leur cause une peur panique. Leur nombre viendrait rapidement à bout d'un individu agitant une torche, mais un grand feu ou une lumière magique suffisamment brillante peut les retenir ou détourner leur progression.

Habitat/Société : il est difficile de concevoir que les grouilleux puissent avoir une structure sociale. En fait, on peut la comparer à celle des lemmings qui se jettent dans la mer ou des piranhas lorsqu'ils entrent en frénésie. Il n'y a aucune logique, aucune organisation, et l'individu n'existe pas en tant que tel. Bien qu'ils possèdent manifestement un mode de communication primitif, ils n'ont pas de langage propre.

Les grouilleux qui se déplacent à la surface finissent toujours par s'enfouir dans le sol lorsque l'aube arrive, et c'est pendant la journée qu'ils sont le plus vulnérables. La destruction qu'ils sèment sur leur passage est telle que n'importe qui peut les suivre sans problème, et il est aisé de les tuer tandis qu'ils dorment juste sous la surface du sol. Lorsqu'on les déterre, ils se réveillent mais restent des proies extrêmement faciles car ils cherchent avant tout à se protéger de la lumière. Ceux qui vivent sous terre se creusent parfois également un trou lorsque vient l'heure de se reposer, à moins qu'ils ne se laissent tomber là où ils se trouvent et qu'ils ne s'endorment en position fœtale. Ils se réveillent tous ensemble, d'un seul coup, et jaillissent du sol en poussant leurs cris terrifiants.

Lorsqu'on les capture, ils sont incapables de s'exprimer autrement que dans leur incompréhensible baragouinage, et ils n'ont aucun désir de communiquer avec d'autres créatures (ils n'en auraient de toute manière pas la patience même s'ils le voulaient). Tout le temps qu'ils sont enfermés, ils ne cessent de se jeter contre les barreaux de leur cage (ou contre les portes ou les fenêtres qui les retiennent) dans l'espoir de parvenir à s'enfuir.

Personne ne sait vraiment quand ni comment ils se reproduisent.

Écologie : chaque fois que l'on a cherché à remonter jusqu'au repaire d'une meute de grouilleux, la piste a fini par se perdre dans un dédale de galeries souterraines.

Ces monstres ont besoin d'une incroyable quantité de nourriture, vu qu'ils dépensent énormément d'énergie au cours de leurs périodes de veille. Ils dévorent donc jusqu'à la dernière miette tout ce qui tombe en travers de leur chemin. Leur fourrure est souvent pleine de poux et autres parasites qu'ils ramassent en dormant. D'une incroyable saleté, elle est sans aucune valeur. Les grouilleux ne possèdent pas le moindre trésor. Leur épée est on ne peut plus banale et bien souvent émoussée. En résumé, il s'agit là de créatures qui ne servent personne et qui n'ont d'autre but que de semer la mort partout où elles passent dès que vient la nuit.

Harpie

CLIMAT/TERRAIN :	Terres ou côte tropicales ou tempérées
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Vol
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	R (C)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-12
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	6, vl 15 (C)
DÉS DE VIE :	7
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/1-6 ou 1-3/1-3/arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Charme
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975



Les harpies sont des monstres volants particulièrement malfaisants qui s'attaquent à toutes les créatures mais ont une préférence pour la chair humaine et demi-humaine.

Elles ont un corps de vautour, mais leur torse, leurs bras et leur tête sont ceux d'une humaine. Leurs cheveux sont hirsutes et leurs dents cariées. Une odeur immonde les entoure en permanence et imprègne tout ce qu'elles touchent. Elles ne se lavent jamais de quelque manière que ce soit. Lorsqu'elles portent quelques rares vêtements, il s'agit de haillons et de babioles rutilantes prises sur la dépouille de leurs victimes.

Leur langage contraste affreusement avec leur chant éthéré. En effet, elles s'expriment par un mélange de cris et de caquètements. Certaines sont capables de parler la langue d'autres créatures, mais elles constituent une infime minorité.

Combat : le chant des harpies a la faculté de charmer tous les humains et demi-humains qui l'entendent (à l'exception des elfes, qui sont immunisés contre cet effet). Tous ceux qui ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts se dirigent aussi rapidement que possible en direction de la harpie, puis restent immobiles tandis que le monstre les tue à son rythme. Ce charme perdure tant que la harpie continue de chanter, ce qu'elle peut faire même si elle se bat au corps à corps.

Il est impossible de résister à un chant de harpie en se bouchant les oreilles au moment où on l'entend car l'enchantement prend effet dès la première note. Par contre, on peut s'immuniser contre cette attaque en ayant pris ses précautions à l'avance (en se bouchant les oreilles à l'aide de cire, etc.). De plus, tout personnage réussissant son jet de sauvegarde est immunisé contre le chant de ce groupe de harpies.

Lorsqu'elles sont obligées de combattre, ces créatures peuvent le faire avec une grande efficacité en mordant leurs adversaires et en les lacérant de leurs serres. Environ 50 % des harpies utilisent une arme plutôt que leur morsure. La plupart du temps, il s'agit d'un gros tibia faisant office de gourdin (1d8 points de dégâts), qu'elles manient avec une surprenante efficacité.

Dès qu'elle touche une victime charmée, la harpie l'oblige à effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre les sorts. S'il est raté, le personnage reste fasciné par le monstre pendant 21-30 heures (20+1d10), et ce, sans que la harpie ait besoin de continuer de chanter.

Les deux charmes cessent de faire effet à l'instant où la harpie meurt.

Habitat/Société : les harpies s'installent sur les côtes, à proximités des routes très fréquentées et des voies empruntées par les navires. Elles utilisent leur chant pour attirer les voyageurs, qu'elles dévorent.

Leur repaire est le plus souvent une grotte peu profonde qu'elles salissent à un point tel que tous les animaux refusent bien vite de s'en approcher. C'est là qu'elles se trouvent, à moins qu'elles soient en train de chasser. Elles ramènent souvent leurs victimes dans leur antre avant de se mettre à table.

Elles n'ont que faire des trésors, à l'exception des quelques babioles brillantes qu'elles fixent parfois à leurs hardes. L'or, les armes et autres se trouvent souvent au beau milieu des ossements et des immondices qui parsèment le sol de la grotte. Si elles y sont installées depuis longtemps, il peut parfois y avoir une couche de plusieurs dizaines de centimètres de saletés en certains endroits.

Un repaire de harpies accueille généralement une demi-douzaine de ces monstres. Personne n'a jamais vu de harpie mâle, et il semblerait que ces créatures soient capables de se reproduire à volonté en pondant un œuf tous les 2 ans. Elles ne s'occupent nullement de leurs petits, qui se débrouillent en rongeant les carcasses et en chassant les insectes et autre vermine qui ont le malheur de pénétrer dans la grotte, jusqu'à avoir atteint l'âge qui leur permet de chanter, et donc de se joindre à leurs congénères.

Ces monstres sont incapables d'établir la moindre hiérarchie sociale et se querellent fréquemment pour savoir qui aura la meilleure part du festin (ou encore à quel moment l'heure est venue de cesser de torturer le repas pour commencer à le manger). Il arrive parfois que ces différends finissent mal et que la ou les gagnantes se retrouvent avec de la harpie au menu.

Elles acceptent parfois de coopérer avec d'autres humanoïdes aux visées maléfiques.

Écologie : les harpies traquent tout ce qui peut se manger et restent dans la région qu'elles occupent tant que la nourriture ne vient pas à manquer. Elles sont craintes et méprisées par toutes les créatures qui sont plus faibles qu'elles.

Dotées d'un appétit vorace, elles sont capables de manger n'importe quel type de viande. Elles adorent torturer leurs proies et tuent souvent pour le plaisir. Lorsqu'elles ont suffisamment à manger, elles laissent tout simplement pourrir la dépouille de leurs dernières victimes en date.

Personne ne sait exactement combien de temps elles vivent. On évoque toutefois le nombre de 50 ans.

Hatori

	Normal	Géant
CLIMAT/TERRAIN :	Désert	Désert
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire/Petit troupeau	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	U	U (x2)
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre	Chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 ou 2-5	1
CLASSE D'ARMURE :	2	1
DÉPLACEMENT :	15	12
DÉS DE VIE :	1-5	6-20
TAC0 :	Variable	Variable
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-18/2-12	3-36/2-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Avale ses proies	Avale ses proies
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	De G à T (3 à 15 m de long)	T (18 à 60 m de long)
MORAL :	Moyen (9)	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable	Variable



Les hatoris, que l'on nomme parfois "crocodiles des sables", sont des reptiles géants vivant dans les grandes étendues sablonneuses. Leur cuir épais et noueux a une teinte pouvant aller du gris-blanc ou brun-rouge et une texture telle qu'il est impossible de le différencier de la pierre. Ils utilisent cette particularité à leur avantage en s'enterrant partiellement sous le sable pour que quiconque passe à proximité pense voir un gros rocher plutôt qu'une créature monstrueuse.

Ils ont l'apparence de gigantesques lézards, si ce n'est que leurs pattes se sont transformées en nageoires qu'ils utilisent de même que leur queue pour "nager" dans le sable à une vitesse stupéfiante. Lorsqu'ils doivent se déplacer sur une substance solide (par exemple, dans une plaine rocailleuse), ils le font en se tortillant et en se traînant sans grâce. Leurs yeux sont le plus souvent enfoncés dans de profondes cavités, tant et si bien que l'on pourrait croire que leurs orbites sont vides. Dans le cas des hatoris géants (6 DV et plus), ces renfoncements font même penser à l'entrée de petites grottes.

Leur taille exceptée, les hatoris géants sont similaires aux autres si ce n'est qu'ils délivrent davantage de dégâts et qu'ils sont capables d'avaler des proies de plus grande taille (voir ci-dessous).

Combat : seule la faim peut inciter un hatori à se battre. Malheureusement, ces créatures sont particulièrement voraces et la nourriture est on ne peut plus rare dans leur environnement, aussi ne manquent-elles jamais une occasion de croquer le voyageur solitaire de passage (quand elles ne s'en prennent pas à une caravane tout entière). Leur méthode de chasse favorite consiste à se placer sur une voie fréquemment utilisée. Et quand le repas passe à proximité (en pensant que les hatoris ne sont rien de plus que des rochers inoffensifs), ils se ruent à l'assaut.

Ces créatures tentent de mordre leurs victimes. Les hatoris géants sont capables d'avaler une créature de taille humaine sur un jet d'attaque de 20. L'œsophage du monstre compresse l'individu ainsi ingéré, ce qui, combiné aux sucs digestifs particulièrement acides, inflige 1d12 points de dégâts par round à la victime. Il est impossible de ressortir du système digestif d'un hatori tant que ce dernier n'a pas été tué, car les contractions perpétuelles de l'œsophage interdisent de remonter en direction de la gueule.

Ces monstres utilisent leur queue osseuse pour frapper les créatures cherchant à les attaquer par derrière ou encore celles qui tentent de s'enfuir tandis qu'ils sont occupés ailleurs.

Les hatoris de taille normale ne peuvent avaler qu'une créature de la taille d'une petite-personne (également sur un jet d'attaque de 20). Les points d'expérience que rapportent ces monstres dépendent de leur nombre de dés de vie. Référez-vous à la Table 31 du *Guide du Maître* (page 69)

Habitat/Société : les hatoris vivent dans les grands déserts de sable. Comme ils sont en permanence en quête de nourriture, on les trouve le plus souvent à proximité des voies de migration ou de celles qu'empruntent les caravanes. Ils restent dans une zone prolifique jusqu'à ce que la nourriture vienne à manquer.

Ces monstres grandissent très lentement (une trentaine de centimètres par an environ) mais leur développement se poursuit tout au long de leur existence. Ils gagnent 1 dé de vie tous les 10 ans. Autrement dit, les hatoris ayant 1 dé de vie font généralement 3 m ou moins et ont dans les 10 ans (ou moins), un autre ayant 2 DV fera entre 3 m et 6 m et aura entre 10 et 20 ans, etc.

Les femelles s'occupent de leurs petits jusqu'à ce qu'ils atteignent 15 m de long (5 DV). C'est le seul moment de leur existence où il est possible de les rencontrer en groupes, car les adultes sont des créatures solitaires. Les femelles accompagnées de petits ont rarement plus de 10 DV, car il est extrêmement peu courant que ces monstres continuent à procréer une fois leur millième anniversaire passé.

Tous les 10 ans, mâles et femelles sans enfants se rendent vers le centre du désert. Là, les premiers se livrent des luttes farouches pour gagner le droit de féconder les secondes. Bien qu'aucun humain n'ait jamais assisté à ces affrontements rituels, certaines tribus évoquent "l'époque du tonnerre où les montagnes meurent". Il n'est pas impossible que ces légendes fassent référence aux combats qui rythment la saison des amours des hatoris.

Écologie : ces monstres mangent tout, mais sont incapables de digérer les pierres précieuses ainsi que les armes et armures magiques. Ces objets ont tendance à s'accumuler dans leur estomac. Aucune créature ne menace directement les hatoris (sauf leurs congénères lors de la saison des amours), encore que d'aucuns prétendent que certains dragons attaquent les hatoris de petite taille lorsqu'ils ont vraiment faim. Quelques légendes font état d'un cimetière des hatoris où ces monstres se rendent lorsqu'ils sentent la fin approcher. S'il existe, il doit receler un grand nombre de gemmes et d'armures magiques.

Heucuva

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	C
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	1-10
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Maladie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes en argent ou au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m à 2,10 m)
MORAL :	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270



L'heucuva est un mort-vivant d'aspect similaire au squelette, mais qui est plus dangereux et également plus difficile à repousser.

Il ressemble à un squelette d'humanoïde de taille normale, vêtu d'une robe en haillons.

Combat : ce monstre attaque à l'aide de ses doigts osseux, qui sont capables de laisser des marques profondes dans le bois. Ses victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison lorsqu'il les touche, sous peine de contracter une maladie qui leur fait perdre 1 point de Force et de Constitution par jour. Seul un sort de *guérison des maladies* permet d'échapper à la mort et de récupérer les points perdus.

Les heucuvas sont affectés par le vade retro des prêtres comme des nécrophages. Ils sont immunisés contre les sorts affectant l'esprit. Leurs os se réduisent en poussière lorsqu'ils sont tués.

Ils haïssent tout particulièrement les prêtres. Dès qu'un homme de foi utilise ses sorts ou tente de les repousser (ou d'en prendre le contrôle), ils se concentrent en priorité sur lui. Il est même possible qu'ils se mettent à ignorer tous leurs adversaires à l'exception du prêtre et de ceux qui le défendent.

Les heucuvas peuvent utiliser le sort *métamorphose* 3 fois par jour. Cette faculté leur permet de prendre une apparence anodine pour se rapprocher de leur proie ou, au contraire, éviter un combat pour mieux se concentrer sur le gibier qu'ils traquent. Ils peuvent prendre la forme d'un individu qu'ils ont déjà rencontré, comme une de leurs anciennes victimes ou un membre du groupe qu'ils viennent juste de croiser. Dans leur repaire, ils peuvent même retrouver l'aspect qui était le leur de leur vivant. Les groupes croisés à la surface se font parfois passer pour des pèlerins en procession. Mais ce déguisement ne peut tromper que ceux qui doivent impérativement avoir recours à la lumière du jour pour y voir. En effet, les heucuvas ne dégagent pas davantage de chaleur que les autres squelettes et sont donc invisibles à l'infravision. Ils sont incapables de parler et ne peuvent qu'émettre des gémissements plaintifs ou lugubres.

Habitat/Société : les heucuvas hantent les coins sombres du monde. On peut les trouver dans les royaumes souterrains ainsi que dans la plupart des régions tempérées ou tropicales. Apparemment, le froid les affecte, car on n'en rencontre jamais en altitude ou dans les régions arctiques.

Certaines légendes affirment que ces monstres sont des esprits de moines ayant renié leurs vœux. Les dieux les auraient alors condamnés à vivre dans les ténèbres en n'étant plus qu'une parodie de ce qu'ils étaient auparavant. Les haillons qu'ils portent sont tout ce qui reste de leur robe de bure. Au lieu d'être capables de soigner les maladies, ils les propagent désormais, et au lieu d'aider les autres, ils cherchent à tuer tout ce qui vit. Même leur ancien pouvoir les autorisant à repousser les morts-vivants a été perverti pour leur permettre de mieux résister à ceux qui voudraient leur faire subir le même sort.

Ils se rappellent vaguement l'existence qui était autrefois la leur. Leur repaire est paré de décorations qui en font une parodie grotesque de leur ancien temple ou abbaye. Les dépouilles de leurs victimes sont parfois utilisées pour représenter les paroissiens. Il leur arrive de conserver leurs possessions matérielles, auxquelles viennent s'ajouter celles qu'ils ont pu gagner depuis et que certains aiment à répandre autour de l'autel, comme en offrande. Ces faux temples donnent souvent la chair de poule. Pour les prêtres d'alignement bon, ce sont de véritables abominations qu'il faut absolument détruire.

Certains heucuvas sont des nomades en pèlerinage permanent. Mais là encore, il ne s'agit que de parodies de pèlerinages.

Écologie : ces morts-vivants sont des esprits malfaisants cherchant à détruire la vie sous toutes ses formes. Ils servent d'exemple pour que les prêtres n'oublient jamais à quoi peuvent s'attendre ceux qui renient leurs vœux et se cachent derrière la religion pour dissimuler leurs crimes. La poudre d'os d'heucuva peut être utilisée dans la préparation d'objets magiques visant à corrompre les mortels ou à contrôler les morts-vivants.

Hippogriffe

CLIMAT/TERRAIN :	Régions faiblement peuplées
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Troupeau
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	Qx5
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-16
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	18, vl 36 (C, D)
DÉS DE VIE :	3+3
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6/1-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (3 m de long)
MORAL :	Moyen (9)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175



Les hippogriffes sont des monstres volants pouvant servir de montures. Ils sont à la fois gibier et prédateurs.

Cette créature est un hybride entre l'aigle et le cheval. Ses oreilles, son cou, sa crinière, son torse et ses pattes arrière sont ceux d'un équidé, tandis que sa tête, ses ailes et ses pattes avant sont celles d'un aigle. Elle a la corpulence d'un cheval de selle. Elle est parfois de couleur brune, rousse ou fauve. Ses plumes sont souvent d'un ton différent de son poil, tandis que son bec est ivoirin ou jaune d'or.

Combat : l'hippogriffe se bat à l'aide de ses serres et de son bec. Chacune de ses serres délivre 1d6 points de dégâts, contre 1d10 pour le bec.

Habitat/Société : les hippogriffes préfèrent vivre dans les secteurs désolés des régions tempérées et tropicales. Ils apprécient tout particulièrement les collines, qui leur permettent de décoller rapidement.

Ils sont dotées d'un instinct de territoire extrêmement développé. Leur domaine, où ils chassent et broutent, couvre une superficie pouvant aller de 25 km² à 100 km² (1d4 x 25). C'est au cœur de ce territoire que se trouve le site naturellement protégé où ils ont fait leur nid, où restent les petits. Le nid (ou l'aire) est gardé en permanence.

Un troupeau d'hippogriffes est généralement constitué de 1-3 mâles, autant de femelles, et le reste de petits. Il y a 25 % de chances qu'une ou plusieurs femelles soient grosses. La gestation dure 10 mois et se déroule en deux temps. Au bout de 5 mois, la femelle pond un œuf qui éclôt 5 mois plus tard. Les jumeaux sont extrêmement rares (1 % des naissances).

Le petit est capable de marcher dès qu'il sort de l'œuf, mais son bec reste mou pendant les deux premières semaines de son existence, ce qui lui permet de téter sa mère. Lorsque le bec durcit, le petit se nourrit en avalant les aliments broyés et régurgités par sa mère. Il apprend à manger de la viande non broyée à l'âge de 4 mois. Très jeune, il reste encore peu efficace au combat (-4 pour toucher et aux dégâts). Deux mois plus tard, il est capable de voler (DP 18, CM D) et ne combat plus qu'à -2. Dès l'âge de 1 an, les petits ont les mêmes caractéristiques que les adultes. Ils devront toutefois attendre d'avoir 3 ans pour pouvoir se reproduire.

Les hippogriffes sauvages sont omnivores. Ils se nourrissent de ce qu'ils trouvent, fruits, légumes ou animaux. Ils peuvent s'attaquer à des proies de grande taille, comme des bisons, mais ne prennent jamais les carnivores pour cible. Les humanoïdes constituent l'unique exception à cette règle. En l'absence de viande, les hippogriffes peuvent en effet se résoudre à attaquer de petits groupes d'humanoïdes. Les dépouilles sont ensuite ramenées à l'aire pour nourrir l'ensemble du troupeau (c'est à ce moment que les possessions des victimes peuvent se répandre dans le nid). Les hippogriffes sont particulièrement propres ; ils se débarrassent des carcasses et des autres déchets en les amenant plus bas, à flanc de colline. Ils aiment bien les objets clairs et brillants, comme le verre, le cristal et les pierres précieuses. Il arrive ainsi parfois que les mâles s'en constituent une petite réserve qu'ils cachent dans la broussaille et qu'ils ressortent à la saison des amours pour éblouir les femelles.

Écologie : l'hippogriffe est un cousin assez rapproché du griffon. Tout comme le second est le résultat d'un croisement entre un aigle et un lion, le premier descend de l'aigle et du cheval. Il n'est pas impossible que les hippogriffes aient été créés pour servir de gibier aux griffons. Mais heureusement pour les hippogriffes, les armes naturelles dont ils disposent leur permettent de se défendre. Les griffons leur sont toutefois supérieurs, et les hippogriffes vivent en groupes plus importants pour rétablir l'équilibre.

Ces créatures sont également de la même famille que les pégases, mais ceux-ci les évitent car les hippogriffes mangent de la viande.

Les hippogriffes sont d'excellentes montures volantes. Leur manœuvrabilité chute de 1 classe lorsqu'ils sont montés (D au lieu de C), mais leur vitesse de pointe n'en souffre aucunement. De plus, ils sont moins enclins que les griffons à dévorer leur cavalier.

Lorsqu'un hippogriffe est capturé très jeune (avant l'âge de 4 mois), il peut être domestiqué et dressé pour servir de monture. Un œuf d'hippogriffe se vend 1.000 pièces d'or, tandis qu'un petit vaut entre 2.000 et 3.000 po. À cet âge peu avancé, il faut sans doute lui apprendre à voler. Les hippogriffes domestiqués savent reconnaître les espèces qu'ils peuvent dévorer, les humanoïdes ne faisant pas partie de la liste. Ces créatures ont énormément de mal à se reproduire en captivité, pour la bonne et simple raison, une fois encore, qu'elles sont capturées trop jeunes. Il est parfois possible de convaincre des hippogriffes adultes de transporter des cavaliers en échange de nourriture et de protection.

Hobgobelin

CLIMAT/TERRAIN :	Tous sauf les régions arctiques
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	J, M, D (Qx5)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	2-20
CLASSE D'ARMURE :	5 (10)
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	1+1
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (2 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35 Sous-chef : 65 Chef : 120



Les hobgobelins sont des créatures qui livrent une guerre perpétuelle aux autres races humanoïdes. Ils sont intelligents, organisés et agressifs.

L'hobgobelin moyen est un humanoïde costaud, haut de 2 m environ. Sa peau velue va du rouge brique au gris sombre. Son visage est rouge foncé mais peut également parfois tirer sur l'orange. Les mâles de grande taille ont un nez bleu ou rouge. Leurs yeux sont, soit jaunes, soit marron foncé, tandis que leurs dents sont jaunâtres. Ils affectionnent tout particulièrement les couleurs vives, avec une préférence marquée pour le rouge sang. Tous leurs vêtements ou armures de cuir sont teints en noir. Leurs armes sont en bon état car ils les entretiennent avec soin.

Mis à part leur langue maternelle, les hobgobelins sont souvent capables de parler l'orque, le gobelin et le langage des gorilles carnivores. Environ 20 % d'entre eux peuvent également s'exprimer en commun.

Combat : les hobgobelins sont généralement armés de la manière suivante : armes d'hast (pour 30 % d'entre eux), morgenstern (20 %), épée et arc (20 %), épieu (10 %), épée et épieu (10 %), épée et morgenstern (5 %) et enfin épée et fouet (5 %).

Ils se battent avec autant d'efficacité dans le noir qu'à la lumière. Leur infravision porte à 20 m.

Ils haïssent les elfes et en font toujours leurs cibles privilégiées.

Habitat/Société : les hobgobelins sont une parodie cauchemardesque des races humanoïdes, dont la société militaire est organisée en petites tribus. Chaque tribu est extrêmement jalouse de son statut. Lorsque deux groupes d'hobgobelins se rencontrent, ils échangent le plus souvent des injures (dans 85 % des cas), quand ils n'en viennent pas directement aux mains (15 %). Ces monstres vivent sous presque toutes les latitudes. On les trouve également en souterrain.

Une tribu d'hobgobelins est constituée de 20-200 guerriers mâles (2d10 x 10). Chaque groupe de 20 soldats est encadré par un sergent et ses deux assistants. Ces trois sous-officiers ont les mêmes caractéristiques que les hobgobelins normaux, mais leur score de points de vie est toujours maximum (9 pv). Tout groupe de 100 est dirigé par un sous-chef, dont les caractéristiques sont les suivantes : CA 3, 3 DV, 16 pv, +2 points de dégâts par attaque. Enfin, si les hobgobelins se trouvent dans leur repaire, ils sont gouvernés par un chef (CA 2, 4 DV, 22 pv, +3 points de dégâts). Ce dernier est entouré de 5-20 sous-chefs qui ne sont autres que ses gardes du corps. Tous les officiers et sous-officiers ont toujours deux armes.

Chaque tribu possède son étendard, qui est déployé au combat pour inspirer les troupes. Si le chef mène lui-même ses hommes à la bataille, c'est lui qui porte l'étendard ; sans quoi, c'est l'un des sous-chefs qui s'en charge.

En plus des guerriers décrits ci-dessus, la tribu comprend un grand nombre de femelles (une fois et demie le nombre de mâles) et de petits (trois fois plus que de mâles).

La majorité (80 %) des repaires d'hobgobelins connus sont des complexes souterrains. Les 20 % restants sont des villages de surface fortifiés de la manière suivante : un fossé, une palissade, deux portes et 3-6 tours de garde. Ces villages sont le plus souvent bâtis sur d'anciens lieux d'habitation partiellement détruits. Il n'est pas rare que les hobgobelins incorporent à leur système défensif tous les murs et autres remparts existant.

Les villages d'hobgobelins sont défendus par deux catapultes lourdes, deux catapultes légères et une baliste par tranche de 50 guerriers. Les complexes souterrains sont parfois gardés par 2-12 gorilles carnivores (60 % de chances).

Les hobgobelins ont une grande expérience du travail de la pierre, ce qui leur permet de repérer les nouvelles constructions, les passages inclinés et les murs coulissants dans 40 % des cas.

Écologie : les hobgobelins se sentent supérieurs aux orques et aux gobelins, qu'ils commandent parfois. Dans ce cas, les "races inférieures" sont utilisées comme de la chair à canon. Les mercenaires hobgobelins louent parfois leurs services aux humanoïdes maléfiques, à condition que ceux-ci soient riches ou puissants.

Koalinth

Ces hobgobelins aquatiques sont très similaires à leurs cousins du monde de la surface. Ils vivent indifféremment dans l'eau douce ou l'eau salée, à condition qu'elle soit peu profonde. Ils résident dans des grottes.

Leur corps s'est adapté à la vie sous-marine : ils sont dotés de branchies et leurs mains et pieds palmés leur permettent de nager à grande vitesse (VD 12). Plus élancés que les hobgobelins, ils ont la peau vert pâle. Ils parlent un étrange idiome dérivé de la langue de leurs cousins.

Ces monstres emploient le plus souvent des armes perforantes, comme les épieux et les armes d'hast. Ils sont tout aussi désagréables que les hobgobelins et s'en prennent à toutes les créatures qu'ils rencontrent, se montrant particulièrement farouches envers les races humanoïdes et demi-humaines de leur environnement. Ils détestent les elfes aquatiques.

Homme hybride

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribu
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De faible à moyenne (5-10)
TRÉSOR :	(C)
ALIGNEMENT :	Loyal neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1-100
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	1-4
TAC0 :	1 ou 2 DV : 19 3 ou 4 DV : 17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4 (1 DV), 1-6 (2 DV), 1-8 (3 DV), 1-10 (4 DV) ou selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Camouflage, mimétisme
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m à 2,10 m de haut)
MORAL :	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1 DV : 35 2 DV : 65 3 DV : 120 4 DV : 175 Chef : 270



Les hommes hybrides présentent les traits de diverses espèces : humains, orques, gnolls, ogres, nains, hobgobelins, elfes, gobelours, batrasogs et bien d'autres encore. Leur apparence peut énormément varier mais combine généralement les aspects les plus repoussants de leurs "parents". Ils sont le plus souvent revêtus de haillons sales ; honteux de leur apparence, ils tentent de la cacher, surtout lorsqu'ils ont affaire à des étrangers. Ils n'ont pas de langage propre mais parlent une forme simplifiée de commun à laquelle ils ont ajouté des grognements, sifflements et autres gestes. Leur nom ressemble souvent au cri de tel ou tel animal.

Combat : les hommes hybrides possèdent trois talents très particuliers auxquels ils doivent leur survie : le mimétisme, le vol à la tire et le camouflage.

Le mimétisme leur permet de reproduire les sons émis par tous les monstres ou animaux qu'ils ont pu rencontrer, à l'exception des attaques spéciales (le cri de l'esprit hurleur, par exemple).

Le vol à la tire leur offre la possibilité de se procurer des objets qu'ils n'auraient sinon aucune chance d'obtenir (comme le talent de voleur, 70 % de chances).

Enfin, le don du camouflage leur permet de se cacher (et de cacher leurs objets) avec une grande efficacité. Leur chance de ne pas être détectés se monte au minimum à 80 %, à condition qu'ils bénéficient d'au moins 1 tour pour se cacher. Par la suite, chaque tour supplémentaire passé à se camoufler augmente la chance de succès de 1 %, jusqu'à un maximum de 95 % (au bout de 16 tours). Personnes ou objets camouflés avec succès ne peuvent être détectés que si on les touche directement (ou, pour ce qui est des créatures, si elles se déplacent). Un bâtiment camouflé est le plus souvent impossible à remarquer au-delà de 15 m de distance (cela peut varier en fonction de la taille de l'édifice et du type de structure).

Les hommes hybrides se battent généralement à l'aide de gourdins ou d'épées, mais 5 % sont armés de sarbacanes et de fléchettes empoisonnées (poison mortel ou paralysant).

Habitat/Société : lorsque l'on rencontre un minimum de 10 hommes hybrides, il y en a au moins un à 2 DV. De la même manière, il y en a un à 3 DV s'ils sont 30 et un à 4 DV s'ils sont 40. S'ils ne sont pas les esclaves d'une autre race, leur communauté est généralement dirigée par un chef (CA 4, DP 12, DV 5, Dgt 1d12, +1 pour toucher) protégé par cinq gardes du corps (4 DV).

En raison de leur apparence, les hommes hybrides sont rarement les bienvenus dans une communauté d'alignement générale bon ou loyal, et les créatures chaotiques ou maléfiques les réduisent fréquemment en esclavage. Ces êtres sont donc le plus souvent des serfs, qui triment sang et eau pour leurs maîtres malfaisants, ou encore des réfugiés vivant dans des ruines abandonnées. Lorsqu'ils sont esclaves, ils ne se révoltent jamais, se contentant d'attendre le jour où leur maître sera détruit par des puissances extérieures. Ils préfèrent vivre au jour le jour.

La survie est l'objectif ultime pour tout homme hybride, aussi le qualificatif "le Survivant" sera-t-il chez eux bien plus valorisant que "le Grand". Ils considèrent que la patience est une plus grande vertu que la connaissance des secrets de la guerre. Ils ne se résolvent à la violence que pour se défendre ou (dans le cas des esclaves) sur ordre direct de leur maître. Par contre, ils n'hésitent pas à tuer toute créature qui, selon eux, menace leur communauté. Ils préfèrent éviter tout contact avec les autres races, sauf en temps de grand besoin, où ils tentent de voler tout ce qui leur manque (nourriture, outils, etc.).

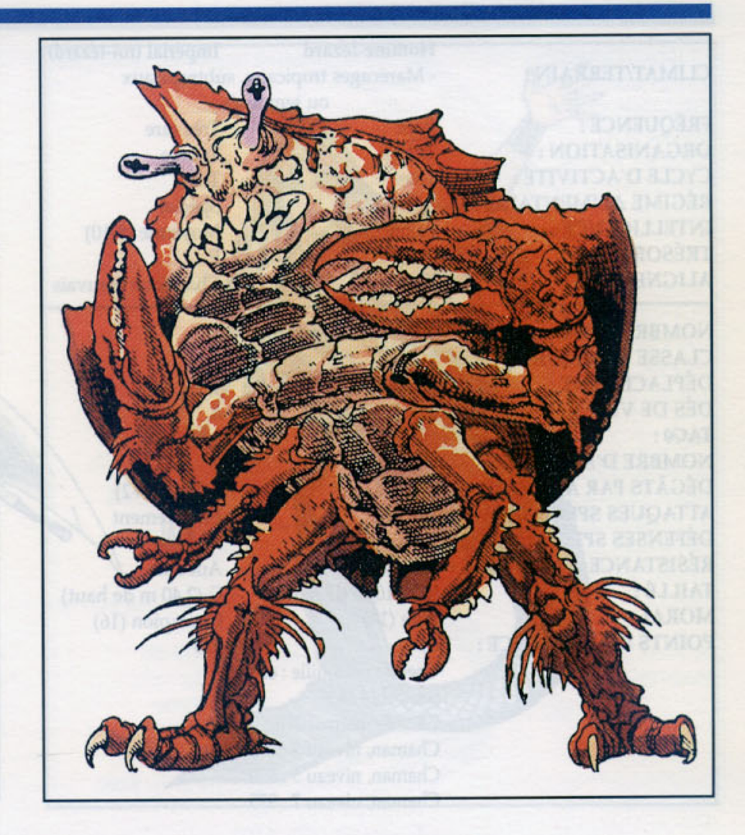
Les hommes hybrides libres élèvent du bétail et font pousser des fruits et des légumes. L'art, la musique et la littérature tiennent une place très importante au sein de leur société. Leurs chants sont une étrange cacophonie de cris d'animaux mêlés à des gémissements d'une immense tristesse. Certains sages les trouvent d'une grande beauté, mais ils constituent une minorité.

Écologie : les hommes hybrides sont omnivores, mais leur dentition se prête plus particulièrement à une alimentation carnivore. Ceux qui sont libres vivent entre 25 et 35 ans, tandis que les indenturés dépassent rarement les 15 ou 20 printemps. Le taux de mortalité infantile est extrêmement élevé chez ces créatures, dont les plus farouches ennemis sont les tribus d'humanoïdes nomades qui les traquent pour le plaisir.

Homme-crabe

CLIMAT/TERRAIN :	Côtes maritimes tempérées ou tropicales
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De faible à moyenne (5-10)
TRÉSOR :	Aucun (C, Kx5, Lx5)
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	2-12
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	9, ng 6
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De M à G (2,10 m à 3 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	65



Les hommes-crabes sont des crustacés intelligents de taille humaine. Ils marchent debout, sur leurs pattes postérieures. Les petites pinces qui ornent l'extrémité de leur deuxième paire de membres leur permettent de manipuler des objets tandis que celles, plus grosses, qui sont situées au bout de leur paire de pattes supérieure sont utilisées pour le combat. Deux yeux pédonculés oscillent en permanence au-dessus de l'espèce de bec (en réalité, une série de mandibules) qui leur sert de bouche. Les mâles sont souvent de couleur vive, tandis que les femelles sont de ton brun-rouge, vert ou noir.

Combat : bien que ces créatures soient pacifiques, elles sont capables de se défendre en cas d'attaque, utilisant pour cela leurs grosses pinces (1d6/1d6). Chez certaines sous-espèces, les mâles disposent d'une (et une seule) pince plus développée, capable de délivrer 1d8 points de dégâts. Personne n'a jamais vu d'homme-crabe manier une arme.

Tout membre tranché d'un homme-crabe repousse en 1-4 semaines, et il en va de même de leurs pédoncules.

Par moments, une population trop importante ou une absence de nourriture pousse ces monstres à s'attaquer aux autres créatures voisines. La majeure partie de ces attaques sont dirigées à l'encontre d'autres tribus d'hommes-crabes ou de petites communautés côtières. Lorsqu'ils sont vraiment affamés, il arrive parfois qu'ils s'en prennent à une ville côtière, auquel cas ils attaquent tout ce qui bouge. De telles crises de frénésie ne durent que quelques jours. Lorsqu'elles s'achèvent, ces créatures ont généralement subi de telles pertes que le manque de nourriture n'est plus un problème.

Habitat/Société : les hommes-crabes vivent de la pêche et de la cueillette, leurs aliments de base étant les créatures mortes et les algues. Ils passent le plus clair de leur temps à chasser, à filtrer les algues et à ramasser tout ce qui peut être comestible le long des côtes. Souvent, ils avalent de pleines poignées de sable dont ils absorbent toute la matière organique avant de recracher des boules de sable et de terre grosse comme le poing. De tels résidus sont la preuve indéniable que des hommes-crabes résident à proximité.

Ces créatures vivent généralement dans des grottes situées en bord de mer, et certaines tribus creusent d'importants complexes dans les falaises. Dans un tel repaire, chaque homme-crabe possède ses quartiers particuliers à proximité d'une grande salle commune.

Mâles et femelles sont approximativement aussi nombreux. Ils s'accouplent à date irrégulière au cours de l'année, et la femelle pond une centaine d'œufs 2 semaines plus tard. Ces derniers sont déposés dans l'océan, et lorsqu'ils éclosent, c'est pour laisser apparaître des larves translucides à carapace molle. Six mois plus tard, ces larves muent, se dotent d'une coquille plus résistante et commencent à vivre sur la terre ferme. Œufs et larves sont délicieux, ce qui expliquent que les prédateurs réduisent grandement leur nombre. Les larves sont quasiment incapables de se défendre : elles sont CA 8, ont 1 DV et des pinces très faibles qui ne délivrent que 1d2 points de dégâts par coup.

Les hommes-crabes ne cessent de grandir et de muer tout au long de leur existence, et l'on en a déjà vu certains atteignant les 3 m de haut. Ils vivent une vingtaine d'années.

Une tribu de ces créatures ne commerce que rarement avec les autres communautés d'hommes-crabes, et quasiment jamais avec les autres races. Ils ne sont capables de produire que peu d'objets, pour la plupart à base d'algues tissées, de bois gravé ou de coquillages assemblés les uns aux autres. Même si ces œuvres d'art ont souvent une durée de vie limitée, certaines sont extrêmement belles. Personne ne connaît véritablement les croyances des hommes-crabes, mais les spécialistes pensent que la plupart des objets qu'ils créent sont de nature religieuse. Ils sont en tout cas farouchement gardés.

Chaque tribu est apparemment dominée par un mâle ou une femelle d'âge vénérable. Ces chefs n'ont d'autre particularité que leur nombre de points de vie, qui atteint le maximum pour leur race (24 pv).

Les hommes-crabes parlent leur propre langage, qui est principalement constitué de sifflements et de claquements. Leur xénophobie innée et la terrible complexité de leur langue font que les humains (et les autres races) ont de très grandes difficultés à l'apprendre. Les rares sages capables de s'exprimer dans ce langage ne connaissent que quelques mots très simples.

Ces créatures sont attirées par les métaux brillants, et plus particulièrement ceux dont la couleur s'apparente à celle de l'argent, bien qu'elles soient apparemment incapables de faire la distinction entre l'argent, le platine et l'acier. Il n'est pas rare que leurs repaires contiennent des tas constitués de ces métaux, le plus souvent sculptés par leurs soins. Lorsque le métal rouille, les hommes-crabes le décapent parfois mais, le plus souvent, ils se contentent de s'en débarrasser.

Écologie : il est possible d'obtenir un bon prix de certains objets confectionnés par les hommes-crabes lorsque l'on s'adresse à un collectionneur, mais de telles créations sont très fragiles, et celles qui sont faites à partir de plantes se décomposent très rapidement.

D'aucuns prétendent que les hommes-crabes ont très bon goût, surtout pour ce qui est de leurs pattes et de leurs pinces. Les créatures primitives vivant le long des côtes, et plus particulièrement les sahuagins, les considèrent comme un mets savoureux et s'attaquent souvent à leurs villages. La carapace d'un homme-crabe devient très cassante peu de temps après qu'on la lui a ôtée de force ou qu'il s'en est débarrassé. Il est donc impossible de s'en servir d'armure. Ses pinces peuvent, par contre, faire office de gourdins passables.

Homme-lézard

	Homme-lézard	Impérial (roi-lézard)
CLIMAT/TERRAIN :	- Marécages tropicaux, subtropicaux ou tempérés -	
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Tribale	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial	Spécial
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	D	E
ALIGNEMENT :	Neutre	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	8-15 (1d8+7)	1
CLASSE D'ARMURE :	5	3
DÉPLACEMENT :	6, ng 12	9, ng 15
DÉS DE VIE :	2+1	8
TAC0 :	19	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2/1-2/1-6	5-20 (3d6+2)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Empalement
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (2,10 m de haut)	G (2,40 m de haut)
MORAL :	Élite (14)	Champion (16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	65	975
	Chef de patrouille : 65	
	Sous-chef : 120	
	Chef de guerre : 270	
	Chaman, niveau 3 : 175	
	Chaman, niveau 5 : 650	
	Chaman, niveau 7 : 975	

Les hommes-lézards sont des humanoïdes reptiliens partiellement amphibiens vivant comme des sauvages. Ils subsistent en ramassant tout ce qu'ils peuvent manger et en menant des raids contre leurs voisins. Dans les régions moins hostiles, la pêche et la cueillette constituent leurs principales sources de nourriture.

Les adultes mesurent entre 1,80 m et 2,10 m pour un poids avoisinant les 100 kg. Leur couleur de peau va du vert sombre au gris en passant par le brun, et leurs écailles donnent souvent l'impression qu'ils sont couverts de taches. Leur queue longue de 1 m n'est pas préhensile. Il faut y regarder de très près pour différencier les mâles des femelles. Leur tenue vestimentaire se limite à un collier d'ossements et quelques autres bijoux du même acabit. Ils parlent une langue qui leur est propre.

Combat : les hommes-lézards se battent sans faire montre de la moindre organisation. S'ils sont au moins aussi nombreux que leurs adversaires, ils ont tendance à attaquer de front en se ruant au corps à corps. Par contre, lorsqu'ils n'ont pas l'avantage du nombre ou que l'affrontement se déroule sur leurs terres, ils savent se montrer rusés et acharnés. Dans ce cas, ils ont recours aux chausse-trappes, aux embuscades ou encore aux attaques-éclair visant, par exemple, à détruire les provisions ou les réserves d'eau potable de l'ennemi. Bien qu'ils soient particulièrement féroces au combat, ils sont aisément distraits par la nourriture (un adversaire abattu, par exemple) ou de simples babioles, ce qui peut permettre à leurs ennemis de s'enfuir. Il leur arrive parfois de faire des prisonniers, soit pour les réduire en esclavage, soit pour les dévorer ou les sacrifier au cours de rites tribaux particulièrement difficiles à comprendre.

Chaque groupe de 10 hommes-lézards est dirigé par un chef de patrouille ayant toujours le maximum de points de vie (17) et, dans 50 % des cas, par un chaman (3 dés de vie, prêtre de niveau 3). Lorsque l'on rencontre une ou plusieurs tribus, chacune est commandée par un chef de guerre (6 DV), deux sous-chefs (4 DV chacun) et un chaman à 4 ou 5 DV (une chance sur deux ; prêtre de niveau 4 ou 5). De plus, tout groupe réunissant au moins deux tribus a 50 % de chance d'avoir un chaman supplémentaire qui, lui, a 7 DV (et les sorts d'un prêtre de niveau 7). Enfin, un tel groupe a 10 % de chances par tribu présente d'être gouverné par un impérial. Un chaman à 7 DV est automatiquement présent au côté d'un roi-lézard. De plus, tous les chefs de patrouille (autrement dit, 10 % de l'effectif mâle de l'ensemble des tribus) sont réunis pour constituer une unité de gardes du corps fanatiquement dévoués à l'impérial.

Habitat/Société : les hommes-lézards vivent généralement dans les marais et autres lieux particulièrement humides, et il arrive même souvent (dans 35 % des cas) qu'ils résident complètement sous l'eau, à l'intérieur de cavernes partiellement inondées. Il est rare qu'une tribu comprenne plus de 150 individus, femelles et petits compris. Il est fréquent que les tribus d'une région donnée s'allient plus ou moins formellement contre tous les envahisseurs potentiels (ce qui comprend les hommes-lézards "étrangers").

Ces créatures sont omnivores mais préfèrent la chair humaine à toute autre nourriture. C'est pour cette raison qu'il leur arrive parfois de tendre des embuscades aux voyageurs et de ramener les dépouilles et les survivants jusqu'à leur repaire pour se livrer à un festin particulièrement atroce.

Écologie : les hommes-lézards n'ont que peu d'ennemis naturels. Ils mènent des incursions contre les communautés humaines, demi-humaines et humanoïdes des alentours. Leurs œufs sont gros et aussi immangeables que leur chair, mais leur peau peut parfois donner de bons jaserans (CA 6). Leur production artistique est nulle et ils ne fabriquent pas non plus de marchandises pouvant leur permettre de conduire des échanges avec les autres races.

Homme-lézard évolué

Environ une tribu d'hommes-lézards sur dix est plus évoluée que les autres. Ces monstres vivent alors dans des huttes simplistes, utilisent des boucliers (ce qui les rend CA 4) et jettent des javelots (1d6 points de dégâts) ou des fléchettes munies d'un cruel barbillon (portée 30 m, 1d4 points de dégâts) sur leurs adversaires avant de combattre au corps à corps. Ils utilisent pour ce faire de gros gourdins (considérés comme des morgensterns, 2d4 points de dégâts) et leurs chefs ont parfois une épée ou une autre arme qu'ils ont prise sur la dépouille d'un ennemi vaincu. Ces hommes-lézards évolués ont deux fois plus de chances d'être dirigés par un impérial (20 % de chances par tribu).

Impérial (roi-lézard)

L'impérial est un homme-lézard plus grand et plus intelligent que les autres, qui dirige une ou plusieurs tribus plus ou moins bien organisées. Ce roi-lézard est généralement armé d'un monstrueux trident qu'il utilise avec une efficacité diabolique. Entre ses mains, cette arme inflige 3d6+2 points de dégâts à chaque coup. De plus, s'il obtient un résultat pour toucher supérieur d'au moins 5 points à ce dont il avait besoin pour atteindre son adversaire, il l'empale et les dégâts qu'il délivre sont doublés (avec un minimum de 15 points).

Le roi-lézard exige généralement qu'on lui livre au moins deux humains par semaine. Si cette race n'est pas représentée dans la région, demi-humains ou humanoïdes feront l'affaire. En dernier recours, il dévore deux de ses gardes du corps par semaine.

Homme-poisson

CLIMAT/TERRAIN :	Océan tempéré
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Communauté
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à haute (8-12)
TRÉSOR :	C, R
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	20-200
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	1, ng 18
DÉS DE VIE :	1+1
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Immobilisation de navire
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m à 1,80 m de long)
MORAL :	Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1 DV : 65
	2 DV : 120
	3 DV : 175
	4 DV : 270
	5 DV : 420
	6 DV : 650
	Chaman : 420



Les hommes-poissons sont des humanoïdes amphibies vivant en haute mer. Leur torse est celui d'un homme tandis que leurs jambes ont été remplacées par une queue de poisson.

Ces êtres étaient autrefois des humains, mais des puissances inconnues les ont transformés en ce qu'ils sont aujourd'hui. Ils subsistent en gardant des bancs de poissons, mais doivent parfois s'attaquer aux navires de passage ou aux autres races sous-marines lorsque les temps sont durs. Ils vivent sous l'eau mais font parfois surface pour aller prendre un bain de soleil sur quelque rocher plat.

Les hommes-poissons adultes font entre 1,50 m et 1,80 m de long pour un poids compris entre 70 et 100 kg. Leur peau peut être pâle ou bronzée, leurs cheveux sont le plus souvent bruns (parfois blonds) et leurs écailles vont du vert à l'argent. Les femmes-poissons font une quinzaine de centimètres de moins que leurs hommes et pèsent entre 45 et 70 kg. Ces êtres se parent de bijoux à base de coraux ou de coquillages. Ils parlent leur propre langue (les communautés distantes s'exprimant toutefois dans des dialectes différents), et la moitié d'entre eux sont également capables de communiquer en locathah.

Combat : les communautés d'hommes-poissons sont très bien équipées et utilisent les armes suivantes :

Trident et dague (pour 50 % d'entre eux)*
Arbalète et dague (30 %)
Javelot et dague (20 %)

* 20 % des possesseurs de tridents sont également équipés d'un grappin et d'une corde longue de 15 m.

Les arbalètes des hommes-poissons ont une portée de 30 m sous l'eau. Leurs grappins leur servent à attaquer les navires. Ils peuvent être lancés jusqu'à 15 m de distance, et chacun ralentit de 1 point la vitesse de déplacement du bateau pour peu que 10 hommes-poissons tirent sur la corde. Une fois le navire stoppé, sa coque est prise à partie et percée en 4-16 rounds, suite à quoi le bâtiment sombre peu à peu. Les hommes-poissons n'ont plus alors qu'à le piller.

Ces créatures craignent particulièrement le feu, qui leur inflige des dégâts doublés.

Habitat/Société : chaque groupe de 20 hommes-poissons est dirigé par un chef de patrouille (2-3 DV) et accompagné par 1-3 barracudas (CA 6, VD ng 30, DV 3, #AT 1 ; Dgt 2d4). Il y a un chef à 4 DV tous les 40 hommes-poissons, et un chef à 6 DV et 2 gardes (4 DV chacun) si ces derniers sont au nombre de 120. Enfin, il y a 10 % de chances que la bande comprenne un chaman (3 DV et prêtre de niveau 3) par tranche de 10 hommes-poissons.

Ces êtres vivent en communauté dans un récif ou une falaise sous-marine transformé en véritable gruyère par les nombreuses galeries qu'ils y creusent. Dans 10 % des cas, les hommes-poissons préfèrent fonder un village et se bâtir des habitations à base de coraux et de coquillages. Une communauté comprend en moyenne entre 100 et 600 hommes, et autant de femmes et d'enfants. Elle est généralement gardée par 3-18 barracudas spécialement dressés pour cette tâche.

La société des hommes-poissons est hautement patriarcale. Ces êtres préfèrent éviter les contacts avec l'extérieur et refusent généralement les offres d'aide ou de commerce. Ils ont un instinct territorial extrêmement développé et n'apprécient guère les humains, à qui ils sont pourtant apparentés. Les hommes gardent les bancs de poissons, chassent et surveillent le territoire, tandis que les femmes élèvent les enfants et s'occupent des problèmes internes à la communauté. Dotées d'un esprit très créatif, elles composent également beaucoup de chansons et réalisent de nombreuses œuvres d'art (gravures sur coquillages et tapisseries d'algues).

Écologie : les hommes-poissons sont omnivores mais ont une préférence pour le poisson, le homard, le crabe et l'écrevisse. Ils ne font jamais cuire ces animaux mais les découpent en filets avant de les manger. Ils peuvent survivre 1 heure hors de l'eau avant de commencer à se déshydrater, après quoi ils perdent 2 points de vie par heure. Ils récupèrent aussitôt tous les points de vie perdus de la sorte lorsqu'ils se trempent dans l'eau (douce ou salée).

Ils ont une espérance de vie de 150 ans. Leurs ennemis sont nombreux, mais ils haïssent tout particulièrement les sahuagins et les ixitxachitl. Il est également fréquent que des différends d'ordre territorial les opposent aux tritons.

Homme-scorpion

CLIMAT/TERRAIN :	Cavernes ou désert tropical ou subtropical
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Escouade, section ou ville
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	De faible à géniale (5-18)
TRÉSOR :	J, K, M, Q (F, Ux10)
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	8 ou plus
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	8-12
TAC0 :	8 DV : 13 9-10 DV : 11 11-12 DV : 9
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-5/2-5/1-4 ou selon l'arme/2-5/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison, sorts possibles
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	20 %
TAILLE :	G (1,80 m de haut, 1,20 m de long plus une queue de 3 m)
MORAL :	De champion à fanatique (15-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4.000 Chef d'escouade (9 DV) : 5.000 Jeteur de sorts, escouade (9 DV) : 6.000 Chef de section (10 DV) : 6.000 Jeteur de sorts, section (10 DV) : 8.000 Noble (11 DV) : 7.000 Sorcier (11 DV) : 9.000 Roi ou reine (12 DV) : 8.000 Grand prêtre (12 DV) : 10.000



Ces abominations, que l'on nomme parfois *tlincallis*, sont des monstres mi-hommes, mi-scorpions. Ils ont un torse humain à la peau sombre. Leur abdomen est protégé par des plaques osseuses, et leurs côtes ainsi que leur colonne vertébrale sont extrêmement proéminentes. Leurs mains sont dotées de deux doigts épais et d'un pouce, à tel point qu'on les prend souvent pour des pinces de scorpion. Leur corps est totalement glabre et leurs traits seraient nobles et séduisants s'ils n'avaient les yeux rouges et dénués de pupille.

Leur torse est fixé à un corps long de 1,20 m, recouvert de chitine et monté sur six pattes d'araignée. Ces dernières sont, elles aussi, intégralement recouvertes de plaques osseuses. La colonne vertébrale se poursuit au-delà du corps pour donner naissance à une queue longue de 3 m. La partie basse du corps (en dessous du torse) est généralement de couleur sable et se fond dans le désert. On distingue rarement autre chose que le torse de l'homme-scorpion tant que ce dernier se trouve encore suffisamment éloigné.

Certains pensent que ces créatures auraient vu le jour suite à une malédiction dont auraient été victimes des humains malfaisants. Elles parlent une langue qui leur est propre et 20 % d'entre elles peuvent également converser dans le langage courant de la région qu'elles occupent.

Combat : la plupart des hommes-scorpions ont une Intelligence basse ou moyenne (5-10). Ils patrouillent dans leur territoire par escouades de 6 guerriers, encadrés par un chef d'escouade et un jeteur de sorts. Tous deux ont 9 dés de vie, et le jeteur de sorts est un mage ou prêtre de niveau 4. La moitié des membres de l'unité sont armés d'un club hérissé de pointes en obsidienne (considérez qu'il s'agit d'une hache d'armes) et d'un bola ou d'un javelot. Les autres se battent à l'aide de leurs armes naturelles.

Les hommes-scorpions attaquent de manière extrêmement ordonnée sous les ordres de leur chef d'escouade. Ils utilisent leurs projectiles avant d'accepter le corps à corps, puis ils attaquent à l'aide d'une arme, d'une pince et de leur queue, ou de leurs deux pinces et de leur queue pour ceux qui sont désarmés. Leur queue peut frapper tout autour d'eux, et même droit devant. Lorsqu'elle ne sert pas au combat, elle balaye toute la zone située derrière eux pour détecter d'éventuels obstacles ou assaillants. Quiconque se fait toucher par le barbillon dont elle s'orne doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de décéder en 2-8 rounds. La victime se sent prise d'une grande faiblesse pendant 1 round (-2 pour toucher) puis se met à trembler dans le round suivant (-3 pour toucher, pas de bonus de Dextérité dans le calcul de la CA) ; elle est ensuite secouée par de violentes convulsions (CA 10 et plus aucune attaque possible) jusqu'à ce que son cœur lâche.

Les hommes-scorpions sont moins organisés lorsqu'ils n'ont pas de chef, et leur moral en pâtit également. Quand ils tombent à 1 ou 2 points de vie, ils sont pris de frénésie et frappent 2 fois par round à l'aide de leur queue (tout en perdant leurs autres attaques).

Les patrouilles sont plus fréquentes à proximité du repaire, qui est gardé par une section constituée de trois escouades. Le chef de section et un jeteur de sorts, tous deux dotés de 10 DV, sont là pour la commander. Le jeteur de sorts est un prêtre ou un mage de niveau 7. Ces deux individus ne se mêlent jamais au combat ; ils préfèrent diriger leurs troupes de loin. Les sections sont envoyées en patrouille en temps de crise.

On dénombre également un noble et un sorcier toutes les deux sections. Ils restent à proximité du repaire à moins qu'une véritable armée ne soit en marche, auquel cas ils se retrouvent à la tête de leurs troupes. Ils ont 11 DV et les sorciers sont des magiciens de niveau 9.

Chaque repaire est dirigé par un roi et/ou une reine, ces individus ayant 12 dés de vie. Un grand prêtre (qui a également 12 DV) les conseille. C'est un prêtre de niveau 11. Ces trois dirigeants ne quittent jamais l'antre et ne combattent que s'ils sont directement menacés.

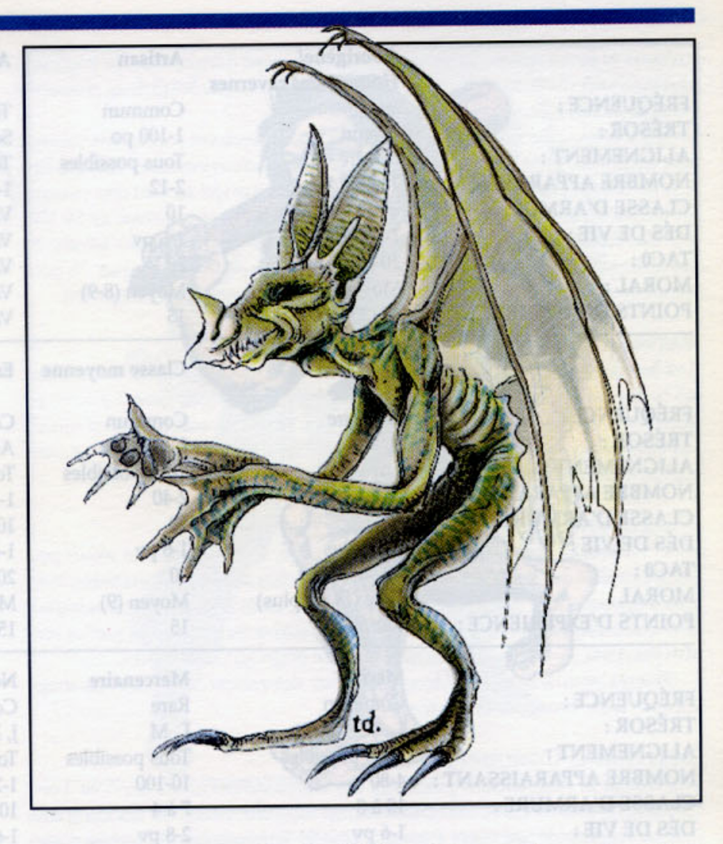
Habitat/Société : les hommes-scorpions vivent sous les sables du désert, dans des terriers reliés entre eux par des tunnels et formant une véritable cité souterraine qui accueille entre 40 et 400 individus. Ces villes sont bien souvent le reflet de celles que les humains érigent à la surface, si ce n'est que les bâtiments y sont des fosses et les palais de véritables gouffres.

Les hommes-scorpions ont souvent des esclaves humains ou nains qu'ils obligent à forger des armes et à creuser de nouvelles galeries. Les doigts de ces monstres ne sont pas particulièrement habiles, mais ils savent tout de même se servir d'un marteau et d'un burin, et leurs villes s'ornent de nombreuses statues.

Écologie : les hommes-scorpions mangent pratiquement toutes sortes de viande, charogne incluse. Aucune créature normale ne les traque activement.

Homoncule

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Voir ci-dessous
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Voir ci-dessous
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	6, vl 18 (B)
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Morsure endormante
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Voir ci-dessous
TAILLE :	Mi (45 cm de haut)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270



Les homoncules sont de petites créatures surnaturelles créées par les magiciens, pour qui elles font office d'espions ou remplissent d'autres tâches très particulières.

L'homoncule moyen est de forme vaguement humanoïde. Il fait dans les 45 cm de haut et sa peau de lézard verdâtre s'orne parfois de taches ou de verrues. Ses ailes de chauve-souris ont une envergure de 60 cm et sa gueule est parsemée de dents acérées pouvant injecter un puissant venin soporifique.

Combat : l'homoncule est un être volant, rapide et agile, qui utilise sa grande manœuvrabilité autant que faire se peut. En fait, il est tellement vif qu'il est bien souvent impossible de le capturer sans avoir recours à un filet ou à sort de type *toile d'araignée*.

Lorsqu'il lui faut se battre, il se pose sur sa victime et la mord. Ses crocs délivrent 1d3 points de dégâts et injectent une puissante toxine qui endort immédiatement son adversaire pendant 5-30 rounds en cas de jet de sauvegarde raté.

La créature effectue ses jets de sauvegarde sur la table de son maître. Même si la plupart des attaques prenant pour cible l'homoncule ou son créateur n'affectent pas l'autre, il existe toutefois une exception à cette règle. Si l'homoncule est tué, son maître subit 2d10 points de dégâts. De la même manière, si le magicien meurt, le monstre décède aussitôt et son corps se dissout pour ne laisser qu'une flaque d'une substance écœurante.

Habitat/Société : les homoncules sont des êtres artificiels créés par les mages pour servir d'outils vivants. Le processus de création est long, complexe et coûteux. Tout magicien désirant un homoncule doit commencer par louer les services d'un alchimiste, à qui il doit donner un demi-litre de son sang et 500-2.000 pièces d'or (1d4 x 5). Le sang forme l'ingrédient principal du corps du monstre, tandis que l'argent sert à acheter les autres ingrédients nécessaires (et à payer la main-d'œuvre de l'alchimiste). L'alchimiste a besoin de 1-4 semaines pour transformer le sang en ingrédient magique. Il envoie alors chercher le mage, qui doit jeter les sorts *image miroir*, *œil de magicien* et *réparation* sur le fluide. Une fois le dernier de ces enchantements jeté, le sang coagule et forme le corps de l'homoncule.

La créature est liée à son maître par télépathie. Elle sait tout ce que sait le magicien, à qui elle transmet tout ce qu'elle voit et entend. Le créateur peut contrôler les actes de l'homoncule par télépathie tant qu'ils ne sont pas distants de plus de 480 m. L'homoncule ne s'éloigne jamais davantage de son plein gré, mais il est possible de l'arracher de force à la zone dans laquelle son maître est en contact avec lui. Une fois le contact rompu, le monstre panique et fait tout ce qui est en son pouvoir pour se rapprocher de son créateur. Il est impossible de maintenir le contact lorsque mage et homoncule se trouvent dans deux plans (ou dimensions) différents. Dans ce cas, la créature reste à proximité du point où elle a perdu le contact avec son maître.

Les homoncules sont une image fidèle de leur créateur, dont ils reprennent l'alignement, l'intelligence et même les maniérismes. Ils sont muets mais savent écrire si leur maître en est capable. Ils peuvent rendre de nombreux services à leur créateur, surtout pour ce qui est de ses recherches magiques, et ce bien qu'ils soient eux-mêmes incapables de jeter le moindre sort.

Les homoncules résident chez le magicien qui leur a donné la vie. Les maîtres particulièrement prévenants leur préparent parfois un lit ou un nid, voire une chambre particulière. Dans le cas contraire, l'homoncule s'installe où il le peut.

Écologie : les homoncules ne sont rien de plus que des outils. Ils n'ont pas leur place dans le monde réel et ne s'intègrent pas à l'écologie. Ils rendent de nombreux services au magicien qui les a créés. La plupart du temps, ils font office d'espions, d'éclaireurs, de messagers ou d'émissaires. Comme leur mort affecte durement leur maître, ils sont rarement employés comme gardes du corps ou armes vivantes.

Bien qu'ils soient créés par magie, ils possèdent les mêmes fonctions biologiques que les créatures naturelles. Ils doivent manger, boire et dormir pour subsister. Ils ingurgitent à peu près autant de nourriture qu'un chat et partagent les goûts de leur maître.

Certaines rumeurs font état de méthodes non magiques pouvant permettre à des individus autres que les magiciens d'acquérir eux aussi leur homoncule. Peu de gens pensent qu'elles sont fondées, mais certains affirment avoir assisté au processus de création (et avoir vu le résultat de leurs yeux). Si une telle méthode existait vraiment, elle pourrait rapporter beaucoup d'argent à celui qui la découvrirait.

Humain

	Aborigène/Homme des cavernes	Artisan	Aventurier	Bandit/Brigand	Barbare/Nomade	Berserker/Derviche
FRÉQUENCE :	Rare	Commun	Très rare	Commun	Rare	Rare
TRÉSOR :	Aucun	1-100 po	Selon la classe	J, N, Q	L, M	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Tous possibles	Tous possibles	Chaotique mauvais	Tous possibles	Neutre/Loyal bon
NOMBRE APPARAISSANT :	10-100	2-12	1-8	20-200	30-300	10-100
CLASSE D'ARMURE :	8	10	Variable	10 à 6	10 à 6	10 à 6
DÉS DE VIE :	1-6 pv (2 DV)	1-6 pv	Variable	1-6 pv	1-6 pv	1-6 pv
TAC0 :	20 (19)	20	Variable	20	20	20
MORAL :	Moyen (9)	Moyen (8-9)	Variable	Moyen (9)	Moyen (9)	Sans peur (20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	15 (35)	15	Variable	15	15	15

	Chevalier	Classe moyenne	Esclavagiste	Fermier/Berger	Magicien	Marchand/Commerçant
FRÉQUENCE :	Très rare	Commun	Commun	Commun	Très rare	Commun
TRÉSOR :	L, M	J, M, N	Aucun	Aucun	L, N, Q	10-1.000 po
ALIGNEMENT :	Loyal	Tous possibles	Tous possibles	Neutre (bon)	Tous possibles	Tous possibles
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	2-40	1-100	1-20	1-8	30-300
CLASSE D'ARMURE :	4 ou 2	10	10	10	Variable	10 à 5
DÉS DE VIE :	2 ou plus	1-6 pv	1-6 pv	1-6 pv	Variable	1-6 pv
TAC0 :	19 ou moins	20	20	20	Variable	20
MORAL :	Élite (14 ou plus)	Moyen (9)	Moyen (9)	Moyen (9)	Variable	Moyen (9)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable	15	15	15	Variable	15

	Marin	Mercenaire	Noble	Paysan/Serf	Pêcheur/Marchand	Marin/Pèlerin
FRÉQUENCE :	Commun	Rare	Commun	Commun	Commun	Peu commun
TRÉSOR :	L, M	L, M	J, K, L, M, N, Q	Aucun	10-60 pa	I
ALIGNEMENT :	Tous possibles	Tous possibles	Tous possibles	Tous possibles	Tous possibles	Tous possibles
NOMBRE APPARAISSANT :	4-80	10-100	1-20	1-100	4-80	10-100
CLASSE D'ARMURE :	10 à 8	7 à 4	10	10	10 à 8	10 à 8
DÉS DE VIE :	1-6 pv	2-8 pv	1-6 pv	1-6 pv	1-6 pv	1-6 pv
TAC0 :	20	20	20	20	20	20
MORAL :	Moyen (9)	Stable (11-12)	Moyen (9)	Moyen (9)	Moyen (9)	Moyen (9)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	15	15	15	15	15	15

	Pirate/Boucanier	Prêtre	Représentant de la loi	Soldat	Tribu	Voleur
FRÉQUENCE :	Commun	Très rare	Peu commun	Peu commun	Rare	Commun
TRÉSOR :	J, M, N, Q	J, K, M	I	10-60 pa	Aucun	J, M, N, Q
ALIGNEMENT :	Mauvais	Tous possibles	Loyal	Tous possibles	Tous possibles	Mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	30-300	1-8	2-20	10-100	10-100	1-8
CLASSE D'ARMURE :	10 à 6	Variable	7 à 4	8 à 4	8	10 à 8
DÉS DE VIE :	1-6 pv	Variable	1-6 pv	1-6 pv	1-6 pv	1 à 3
TAC0 :	20	Variable	20	20	20	20
MORAL :	Moyen (9)	Variable	Stable (11)	Stable (11-12)	Moyen (9)	Variable
POINTS D'EXPÉRIENCE :	15	Variable	15	15	15	Variable

Aborigène/Homme des cavernes

Ces humains primitifs habitent dans les régions que la civilisation n'a pas encore atteintes. Chaque groupe de 10 aborigènes est dirigé par un guerrier de niveau 3. Une tribu est toujours gouvernée par un chef (guerrier de niveau 5) et 1-4 sous-chefs (guerriers de niveau 4). De plus, il y a 10 % de chances par tranche de 10 aborigènes que la tribu comprenne un chaman (prêtre de niveau 3).

Dans la majorité des cas (60 % de chances), on rencontre des groupes de guerriers ou de chasseurs/cueilleurs uniquement constitués d'individus de sexe mâle. Il y a 40 % de chances que la rencontre se produise à proximité de leur repaire. Les aborigènes s'installent dans les endroits où ils peuvent bénéficier d'une certaine protection naturelle, comme dans une grotte ou un bosquet particulièrement dense au cœur d'une forêt. Le nombre indiqué ci-dessus ne représente que les hommes. Il y a généralement autant de femmes et d'enfants à l'intérieur du repaire.

Les aborigènes sont le plus souvent armés de haches en pierre, d'épieux et de gourdins.

Artisan

Les individus qui vivent du commerce sont toujours rencontrés, soit dans leur échoppe, soit alors qu'ils se rendent chez un client (ou en reviennent) ou vont chercher ingrédients, matières premières, etc. nécessaires pour leur métier. Ils sont prêts à faire affaire avec les aventuriers, du moment que ces derniers les payent. Ils ne se battent jamais, sauf en cas de légitime défense. En général, 1 % d'entre eux sont des aventuriers à la retraite. Ils sont le plus souvent armés de couteaux, de bâtons et de divers outils.

Leurs possessions et leur stock constituent environ 90 % de leurs richesses.

Aventurier

Ces PNJ sont l'équivalent des personnages. Ils constituent des groupes de guerriers, voleurs, prêtres et autres magiciens en quête de gloire et de richesse. La plupart du temps, ces groupes sont constitués de 2 à 8 membres. Les aventuriers solitaires ont le plus souvent été séparés de leurs camarades, à moins qu'ils n'aient été envoyés en éclaireur ou qu'ils ne soient l'unique survivant de leur groupe.

Une fois la taille du groupe déterminée, il reste à savoir quelle est la classe de chaque PNJ :

1d10	Classe
1-4	Guerrier
5-6	Prêtre
7-8	Voleur
9-10	Magicien

Choisissez ensuite le niveau général du groupe (faible, moyen, élevé ou très élevé) et déterminez le niveau exact de chaque PNJ sur la table suivante :

Niveau	Niveau exact	Dé
Faible	1-3	(1d3)
Moyen	4-7	(1d4+3)
Élevé	7-12	(1d6+6)
Très élevé	9-20	(1d12+8)

Les aventuriers de haut niveau sont accompagnés par 1-100 % des compagnons d'armes possibles (en fonction de leur classe), ces derniers ayant été attirés par leur renommée. Très vite, le groupe peut alors prendre la taille d'une petite armée.

Prêtres et magiciens ont encore 1-100 % de leurs sorts disponibles lorsque la rencontre prend place (arrondissez à l'entier inférieur).

Guerriers et prêtres de haut niveau sont souvent protégés par une armure de plates et montés sur un cheval de guerre moyen (sans caparaçon). Chaque niveau atteint par le PNJ lui confère 5 % de chances (cumulables) de posséder un objet magique, comme l'indique la table ci-dessous. Jetez les dés pour chaque catégorie d'objet pour laquelle la table indique "O" ("oui"). Relancez les dés si vous obtenez un objet maudit ou inutile, mais vous ne pouvez le faire qu'une seule et unique fois par catégorie donnée. Si l'objet est inutile même lors du second tirage, faites-le tout simplement disparaître (sans le remplacer).

Objet	Guerrier	Magicien	Prêtre	Voleur
Armure	O	N	O	O
Bouclier	O	N	O	N
Épée	O	N	N	O
Arme diverse	O	N	O*	O
Potion	O	N	O	O
Parchemin	N	O	O	N
Anneau	N	O	N	O
Baguette/Bâton/Sceptre	N	O	N*	N
Objet divers	N	O	O	O

* En cas d'arme diverse magique inutilisable par le prêtre, relancez les dés sur la table des baguettes/bâtons/sceptres. Si l'objet tiré est de nouveau inutilisable, faites-le disparaître sans le remplacer.

Ces PNJ ont également des trésors dont le type varie en fonction de leur classe : guerriers : types L et M ; prêtres : types J, K et M ; magiciens : types L, N et Q ; voleurs : types J, N et Q.

Bandit/Brigand

Les bandits sont des voleurs des campagnes qui s'attaquent aux voyageurs et aux habitations isolées. Ils se déplacent par groupes de 20-200 et sont le plus souvent dirigés par un (ou plusieurs) guerrier, roublard, magicien ou prêtre de haut niveau. Il y a un guerrier de niveau 3 à la tête de chaque groupe de 20 bandits. S'ils sont plus d'une centaine, leur chef est au minimum de niveau 8. Ils sont le plus souvent équipés d'épées, d'épieux et de petits boucliers. Jusqu'à 20 % du total peuvent être armés d'arcs. Soit ils ne portent pas d'armure (pour 50 % d'entre eux), soit ils ont une armure en cuir (35 %), un gambison (10 %) ou une armure annelée (5 %). Les brigands sont mieux équipés et ont, par conséquent, un moral plus élevé.

Barbare/Nomade

Les barbares font partie des cultures primitives dont les compétences sont limitées à la garde des animaux et à l'artisanat le plus simple qui soit (tissage, sculpture). Ils résident dans des villages aux habitations rudimentaires ou dans des tentes, tipis, yourtes ou autres chariots. Dans les régions où les étendues d'eau prédominent, ils vivent parfois directement dans des canoës ou sur des radeaux.

Les barbares sont le plus souvent armés d'épées, de couteaux, d'arcs, d'épieux et de gourdins. Leur armure est limitée à un casque, un bouclier et une cuirasse protégeant le torse. Ils sont généralement hostiles envers les magiciens qu'ils ne connaissent pas et sont passés maîtres dans l'art de l'embuscade (ce qui se traduit par un malus de -5 au jet de surprise de l'adversaire).

Berserker/Derviche

Les berserkers sont de violents guerriers, capables de se faire volontairement entrer en frénésie dès que le combat s'annonce. Grâce à cela, ils peuvent attaquer à deux reprises par round ou, s'ils préfèrent, une seule fois, mais avec un bonus de +2 pour toucher. Nombre d'entre eux utilisent une armure de cuir et un bouclier, ce qui les rend CA 7. Ils n'effectuent jamais de test de moral.



Les derviches sont des nomades extrêmement religieux. Ces fanatiques bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher et aux dégâts. Eux non plus n'ont jamais besoin d'effectuer le moindre test de moral.

En temps de paix, les berserkers ressemblent à n'importe quelle bande de guerriers. Quant aux derviches, il est aisé de les prendre pour des pèlerins armés.

Chevalier

Les chevaliers sont des guerriers en armure au service de leur seigneur. On les rencontre toujours à cheval. Ils sont parfois en mission, à moins qu'ils ne se soient lancés dans une quête ou qu'ils ne patrouillent tout simplement dans le domaine de leur maître. Il arrive (dans 50 % des cas) qu'ils soient accompagnés de leurs écuyers et autres hommes d'armes. Ils sont armés d'épées, de lances, de dagues et de masses d'armes ou de fléaux d'armes. Leur protection est assuré par un bouclier et une cotte de mailles ou une armure de plates. Ils montent un cheval de guerre moyen ou lourd, qui est le plus souvent caparaçonné.

Dans 5 % des cas, on rencontrera un chevalier déchu. Cet homme, à qui l'on a retiré ses armes et son armure, peut être pris pour un individu comme les autres. Il est même possible qu'il joue le jeu, du moins jusqu'au moment où il aura trouvé de quoi s'équiper à nouveau.

Référez-vous à la section *Aventurier* pour déterminer le niveau des chevaliers et leur éventuel équipement magique.

Classe moyenne

Ces individus sont en voyage pour des raisons qui ne regardent qu'eux. On les trouve principalement dans les régions civilisées, encore que des pionniers puissent être rencontrés dans les terres frontières plutôt calmes. Les voyageurs de classe moyenne sont parfois armés d'épées courtes, de dagues ou de couteaux.

Esclavagiste

Les esclavagistes sont le plus souvent rencontrés à la tête d'une caravane d'esclaves. Dans le cas contraire, il est possible de les prendre pour des mercenaires ou des brigands. Leur chef est en général un guerrier, un voleur ou un guerrier/voleur (de niveau 6-11) assisté d'un lieutenant (1 niveau de moins). Chaque chef est accompagné de 1-12 gardes de niveau 1-2. Par tranche de 50

esclaves et esclavagistes, la caravane peut également comprendre un magicien de niveau 6-8 (10 % de chances) et/ou un prêtre de niveau 5-7 (5 % de chances). Tous deux travaillent pour les esclavagistes.

Il y a 10 esclaves tous les 1-10 esclavagistes. Les esclaves sont traités comme des serfs. Il peut s'agir d'individus récemment capturés et emmenés loin de chez eux ou d'autres qui sont esclaves depuis longtemps et qui ne font que changer de maître. Ils se déplacent à pied et sont reliés entre eux (par groupe de 10-100) par des chaînes ou des cordes. Ils sont prêts à aider tout aventurier tentant de les libérer, mais l'assistance qu'ils peuvent prodiguer est souvent mince. Ils peuvent être de n'importe quelle race, mais seuls 1 % d'entre eux sont des PNJ.

Fermier/Berger

Les fermiers sont des gens simples qui produisent des denrées agricoles. Dans 65 % des cas, on rencontre des fermiers qui travaillent leur terre. Le reste du temps, on croise un berger (et son troupeau, quel que soit le type d'animal qu'il garde), ce qui peut se produire partout où il y a des pâturages ou un marché pour les animaux.

Magicien

Ces PNJ sont en voyage pour affaire personnelle, à moins qu'ils ne soient partis se procurer des ingrédients pour leurs recherches magiques. Le nombre indiqué s'applique aux magiciens proprement dits, mais chacun d'entre eux peut être accompagné par 0-3 serviteurs (1d4-1) et autant de gardes. Les gardes sont des guerriers de 1-4 niveaux de moins que le mage qu'ils protègent.

Référez-vous à la section *Aventurier* pour déterminer le niveau des magiciens et leurs éventuels objets magiques.

Marchand/Commerçant

Marchands et commerçants proposent des marchandises et des services. Lorsqu'on les rencontre loin de la civilisation, ils constituent souvent des caravanes parties chercher de nouveaux marchés. Seuls 10 % du nombre indiqué sont véritablement des marchands ; 10 % sont des conducteurs de chariots et les autres sont des gardes (mercenaires). Ces derniers sont dirigés par un guerrier de niveau 6-11 et son adjoint (1 niveau de moins). Ce chef est accompagné de 12 gardes de niveau 2. Par tranche de 50 personnes, la caravane peut également comprendre un magicien de niveau 6-8 (10 % de chances), un prêtre de niveau 5-7 (5 % de chances) ou encore un voleur de niveau 8-10 accompagné de 1-4 subalternes de niveau 3-7 (15 % de chances). Tous ces chefs, gardes de niveau 2 et autres PNJ sont en plus des marchands, conducteurs et mercenaires normaux.





Le trésor de la caravane est à 90 % constitué de marchandises. Il y a 10 animaux de charge ou un chariot par tranche de 5.000 po de marchandises.

Marin

Les marins (non marchands) constituent les forces de police maritime du gouvernement local. Il se peut qu'ils patrouillent dans leurs eaux territoriales, à moins qu'ils ne poursuivent un dangereux criminel ou qu'ils ne soient en route pour accomplir une mission loin de chez eux. Chaque navire est commandé par un capitaine (guerrier de niveau 6) et son second (guerrier de niveau 5). Les marins sont armés d'épées, de couteaux, d'arcs et d'armes d'hast. Leurs navires peuvent également être équipés d'armes lourdes (catapultes et balistes).

Mercenaire

Ces combattants de bas niveau se rassemblent par groupes et louent leurs services au plus offrant. Lorsqu'on les rencontre, il y a autant de chances qu'ils aient déjà été engagés (et qu'ils se dirigent là où l'on a besoin d'eux), qu'ils se rendent chez un possible employeur, qu'ils recherchent du travail ou encore qu'ils retournent chez eux pour prendre quelques vacances.

Référez-vous à la section *Aventurier* pour déterminer le niveau des mercenaires et leurs éventuels objets magiques.

Noble

Ces aristocrates constituent la classe supérieure de la société. Il s'agit là de la petite noblesse, qui ne détient donc aucun véritable pouvoir, mais la richesse de ses membres fait qu'ils sont presque aussi puissants que les dirigeants. Chacun de ces petits nobles est accompagné de 0-3 gardes (1d4-1) et 1-6 serviteurs. Les gardes sont des mercenaires, guerriers de niveau 1 à 6 armés d'épées et d'épieux. Les serviteurs peuvent éventuellement combattre comme des guerriers de niveau 0, mais il y a davantage de chances qu'ils paniquent. Les nobles eux-mêmes sont parfois armés d'épées courtes et/ou de dagues.

Paysan/Serf

Les paysans sont des fermiers, des bergers ou des commerçants des classes sociales inférieures. Mais contrairement aux serfs, eux sont libres.

Les serfs appartiennent corps et âme à leur seigneur. Ils constituent le plus bas échelon de la société. Ils servent d'ouvriers agricoles dans les grandes exploitations. Ce ne sont guère plus que des esclaves.

Paysans et serfs peuvent être armés de dagues, gourdins, bâtons ou outils agricoles. Ils ne possèdent jamais le moindre trésor, sauf dans le cas rarissime où ils sont parvenus à découvrir et à cacher quelque richesse.

Pêcheur/Marchand (marin)

Ces gens de la mer sont le plus souvent rencontrés sur l'eau ou à proximité. À l'intérieur des terres, ils sont parfois passeurs sur un fleuve ou une rivière. Les pêcheurs sont, soit en train de partir au travail, soit en train de pêcher, soit sur le retour, les cales pleines de poissons. Ils sont parfois armés de couteaux, d'épées courtes, de sabres d'abordages ou de cabillots d'amarrage (1 point de dégâts).

Pèlerin

Les pèlerins sont des croyants qui se rendent à un lieu saint ou qui en reviennent. On peut en croiser n'importe où.

Un groupe de pèlerins est toujours accompagné par des prêtres et d'autres PNJ, qui font office de chefs ou de gardes (quand ils ne sont pas tout bonnement pèlerins comme les autres). Un tel groupe inclut toujours un assez grand nombre de prêtres : un à six de niveau 2, un à quatre de niveau 4, un ou deux de niveau 6 et un de niveau 8 (accompagné de ses deux assistants, de niveau 3 et 5, respectivement). Peuvent également venir se joindre au nombre, par tranche de 10 pèlerins, un à huit guerriers de niveau 1-8, un à six voleurs de niveau 2-7 et (5 % de chances seulement) un magicien de niveau 6-9. Si les pèlerins sont d'alignement loyal bon ou chaotique bon, les guerriers sont respectivement des paladins ou des rôdeurs. S'ils sont neutres, les prêtres sont des druides. Enfin, si les pèlerins sont loyaux mauvais, ils combattent comme des berserkers bien qu'ils ne soient armés que de dagues.

L'alignement des pèlerins est déterminé par la table suivante :

1d100	Alignement
01-35	Loyal bon
36-55	Chaotique bon
56-65	Neutre
66-85	Loyal mauvais
86-00	Chaotique mauvais

Les trois quarts des groupes de pèlerins se déplacent à pied. Il y a 5 % de chances qu'un prêtre de haut niveau transporte avec lui une relique d'importance cachée et protégée par des pièges magiques.

Pirate/Boucanier

Ces brigands opèrent en haute mer. Ils sont toujours dirigés par un guerrier de niveau 8 ou 10 (8 s'ils sont moins de 200). Le capitaine est assisté par un second (guerrier de niveau 6 ou 7) et quatre officiers (guerriers de niveau 4). Il y a un guerrier de niveau 3 pour 50 pirates, ainsi qu'un prêtre de niveau 12-15 (15 % de chances) et un magicien de niveau 6-9 (10 % de chances). Il y a également un guerrier de niveau 5 tous les 100 pirates, tous ces PNJ de niveau supérieur venant en sus de ceux qui sont indiqués par les jets de dés.

Les pirates portent une armure de cuir, sauf leurs chefs, qui sont, eux, revêtus de cottes de mailles. Ils sont armés de couteaux, d'épées et d'armes d'hast. Certains ont également une arbalète, qui peut être lourde (10 % de chances) ou légère (20 %). De plus, leur navire peut être équipé de balistes ou de catapultes.

Les boucaniers sont semblables aux pirates, si ce n'est qu'ils sont neutres avec des tendances mauvaises.

Prêtre

Les prêtres sont des PNJ qui se déplacent pour raison personnelle ou pour accomplir une mission bien précise. Le nombre indiqué est celui des prêtres proprement dits. Mais s'ils sont d'un niveau suffisamment élevé, ils peuvent être accompagnés de compagnons d'armes (50 % de chances).

Référez-vous à la section *Aventurier* pour déterminer le niveau des prêtres et leurs éventuels objets magiques.

Représentant de la loi

Ces hommes sont nommés par le gouvernement local. Ils ont pour mission de maintenir la paix, de faire respecter la loi et de faire en sorte que leurs supérieurs soient obéis. Lorsqu'on les rencontre en rase campagne, c'est généralement parce qu'ils sont en train de traquer un fugitif (dans 50 % des cas) ou parce qu'ils mènent une enquête à la limite de leur juridiction (50 %). Ce sont



des guerriers de niveau 1-4. Loin des villes, il y a 25 % de chances qu'ils soient accompagnés d'une foule de citoyens recrutés pour les aider. Ces derniers combattent comme des guerriers de niveau 0.

Soldat

Ces miliciens ont été engagés pour protéger leur région. Ils sont dirigés par un capitaine (guerrier de niveau 6) et un lieutenant (1-4 niveaux de moins). Chaque officier est accompagné de 1-12 guerriers de niveau 1 ou 2. La plupart des soldats se trouvent en patrouille de routine. En temps de guerre, il y a 50 % de chances que les soldats se dirigent vers le lieu du conflit (ou, au contraire, qu'ils en reviennent). Un prêtre de niveau 5-7 a 5 % de chances d'être là par tranche de 50 soldats présents.

Référez-vous à la section *Aventurier* pour déterminer le niveau de ces PNJ et leurs éventuels objets magiques.

Tribu

Les sociétés tribales forment le noyau des cultures primitives. Ces individus chassent, pêchent et cultivent leurs terres à proximité de leur village. On les trouve sous n'importe quelle latitude.

Il y a un guerrier de niveau 3 tous les 10 membres de la tribu. Le groupe est dirigé par un chef (guerrier de niveau 5) et 1-4 sous-chefs (guerriers de niveau 4). La communauté contient de plus un prêtre de niveau 4 tous les 10 villageois, ainsi qu'un prêtre de niveau 6 tous les 30 villageois. Le chaman de la tribu est un prêtre de niveau 8. Dans la plupart des cas, ces prêtres sont des druides.

Les habitations sont fabriquées à partir des matières premières disponibles dans la région (bambous, herbe, boue, glace, etc.). Le nombre indiqué concerne uniquement les hommes. Les femmes sont aussi nombreuses et l'on a 75 % de chances de trouver 20-50 esclaves dans le village.

Les armes de ces humains sont le plus souvent le gourdin, le couteau, l'épieu et l'arc. Leur armure se limite au bouclier.

Voleur

Lorsqu'ils ne sont pas déjà en train de commettre un crime, ces roublards de bas niveau peuvent essayer de s'en prendre à un groupe d'aventuriers, pour peu que ces derniers aient l'air riche ou peu apte à se défendre. Ces brigands ont généralement des armes faciles à cacher, comme des épées courtes, des couteaux, des fléchettes et des matraques.

Référez-vous à la section *Aventurier* pour déterminer le niveau de ces voleurs et leurs éventuels objets magiques.

Hydre

	Hydre	Lerne	Pyrohydre	Cryohydre
CLIMAT/TERRAIN :	Marécages ou souterrain	Marécages ou souterrain	Marécages ou souterrain	Régions arctiques
FRÉQUENCE :	Peu commun	Très rare	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1	1	1
CLASSE D'ARMURE :	5	5	5	5
DÉPLACEMENT :	9	9	9	9
DÉS DE VIE :	5-12	5-12	7-8	5-8
TAC0 :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
NOMBRE D'ATTAQUES :	5-12	5-12	5-8	5-8
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Têtes supplémentaires	Souffle brûlant	Souffle glacé
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Têtes supplémentaires	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	T (9 m de long)	T (9 m de long)	T (9 m de long)	T (9 m de long)
MORAL :	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable	Variable	Variable	Variable

Têtes	TAC0	Dégâts
5	15	1-6
6	15	1-6
7	13	1-8
8	12	1-8
9	12	1-8
10	10	1-8
11	10	1-10
12	9	1-10

Les hydres sont d'énormes monstres reptiliens dotés d'un grand nombre de têtes. L'hydre a une tête par dé de vie. La table ci-dessus indique le TAC0 du monstre en fonction de son nombre de têtes, ainsi que les dégâts qu'inflige chacune de ses morsures.

L'hydre est de couleur brun-gris à marron foncé, sauf son ventre qui est jaune ou fauve. Ses yeux sont ambrés et ses dents jaunâtres. Elle peut avoir entre 5 et 12 têtes (1d8+4).

Combat : les hydres ont toujours 8 points de vie par dé de vie et toutes leurs têtes doivent être tranchées pour qu'elles meurent. Elles peuvent attaquer chacun de leurs adversaires avec un maximum de quatre têtes.

Chaque fois que l'hydre perd 8 points de vie, l'une de ses têtes est sectionnée. Un réflexe naturel referme aussitôt l'artère pour que le monstre ne se vide pas de tout son sang.

C'est le nombre de têtes initial qui détermine le TAC0 de la créature. Autrement dit, une hydre à dix têtes continue d'attaquer comme un monstre à 10 DV même si plusieurs de ses têtes ont été tranchées.

Les attaques portées contre le corps de l'hydre sont sans effet, sauf si une attaque unique parvient à lui infliger au moins autant de points de dégâts qu'elle n'avait de points de vie au départ.

Habitat/Société : les hydres sont des monstres solitaires qui vivent dans des régions lugubres. Elles ne se rassemblent que pour s'accoupler.

Écologie : malgré la taille et le nombre de têtes de ces créatures, les dragons les attaquent souvent. Il est impossible de dresser une hydre.

Hydre de Lerne

Bien qu'elles soient similaires en apparence aux hydres normales, celles de Lerne ont une particularité extrêmement désagréable : dès qu'on leur coupe une tête, deux repoussent à la place. Les nouvelles têtes se forment en 1-4 rounds, à moins que l'on n'applique directement une flamme sur le cou tranché juste après que le coup a porté. Le corps de ce monstre est immunisé contre toutes les attaques.

Pyrohydre

Cette hydre rouge a entre 7 et 8 têtes capables de cracher un jet de flammes (long de 6 m et large de 1,50 m) 2 fois par jour. Chacun de ces souffles inflige 8 points de dégâts ou 4 en cas de jet de sauvegarde réussi.

Cryohydre

Chacune des têtes de cette hydre brun-violet peut cracher un jet de givre long de 6 m et large de 3 m. Les dégâts se montent à 8 points ou 4 en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles.



Insecte

Insecte	Nombre	CA	DP	DV	TAC0	#AT	Dgt/AT	Moral	PE
Abeille géante, ouvrière	1-10	6	9, vl 30 (D)	3+1	17	1	1-3 + poison	Stable (11-12)	175
Abeille géante, soldat	1	5	12, vl 30 (C)	4+2	15	1-4 + poison	Champion (15-16)	270	
Aratha	1	3	11	9	11	4	1-10(x4)	Élite (13-14)	6.000
Aspis, larve	6-60	6	1, ng 6	2 à 5	2 DV : 19	1	2-7	2-3 DV : Stable (11-12)	2 DV : 65
				3-4 DV : 17			4-5 DV : Élite (13-14)	3 DV : 120	
				5 DV : 15				4 DV : 175	
								5 DV : 270	
Aspis, reine	1	7	3	10	11	1	3-18	Élite (13-14)	2.000
Aspis, soldat	2-20	3 (2)	15	6	15	2	1-4 ou selon l'arme	Élite (13-14)	650
Bourdon géant	1	5	6, vl 24 (E)	6+4	13	1	1-6 + poison	Élite (13-14)	650
Fourmi géante	1-100	3	18	2 ou 3	19 ou 17	1	1-6 ou 2-8	Moyen (9)	Ouvrière : 35
								Soldat : 175	
Fourmi-lion géant	1	2	9, cr 1	8	13	1	5-20	Moyen (8)	1.400
Frelon géant	1	2	6, vl 24 (B)	5	15	1	1-4	Moyen (8-10)	650
Grillon des cavernes géant	1-8	4	6, bd 3	1+3	20	Aucune	Aucun	Instable (2-4)	15
Guêpe géante	1-20	4	6, vl 21 (B)	4	17	2	2-8/1-4	Moyen (8-10)	420
Horax	3-30	3	15	4	17	1	2-16	Moyen (10)	Adulte : 270
								Petit : 15	
Libellule géante	1-6	3	3, vl 36 (B)	7	13	1	3-12	Stable (11-12)	1.400
Libellule géante, larve	1	3	9, ng 3, propulsion 24	6+1	15	1	3-18	Stable (11-12)	650
Luciole	1	5	Vl 18 (A)	1 pv	20	1	Stable (11-12)	175	
Luciole géante	1-4	4	3, vl 18 (B)	1+4	20	1	1-2	Agité (5-7)	35
Mante religieuse géante	1-2	5	15	2 à 12	2 DV : 19	3	2-4 DV : 1-2/1-2/1-4	Sans peur (19-20)	2 DV : 35
				4 DV : 17		6-8 DV : 1-4/1-4/1-8	Sans peur (19-20)	4 DV : 120	
				6 DV : 15		10 DV : 1-6/1-6/1-10	Sans peur (19-20)	6 DV : 270	
				8 DV : 13		12 DV : 1-8/1-8/1-12	Sans peur (19-20)	8 DV : 650	
				10 DV : 11			Sans peur (19-20)	10 DV : 1.400	
				12 DV : 9				Sans peur (19-20)	12 DV : 3.000
Mouche géante	1-10	6	9, vol 30 (D)	3	17	1	1-8	Agité (5-7)	65
Perce-oreille	1-4	9	1	1 pv	20	1	Voir ci-dessous	Agité (5-7)	15
Pernicon	20-200	3	12	1 pv	20	1	1-10	Instable (4)	15
Punaise géante	2	5	6, vl 18 (C)	1+1	20	1	1-4	Agité (5-7)	120
Taon géant	1-4	5	6, vl 27 (D)	6	15	1	2-16	Agité (5-7)	270
Termite géant									
Ouvrier	6-60	2/10	9	1+2	20	1	1-2	Moyen (8-10)	35
Reine	1	4	3	8+8	11	1	5-30	Agité (5-7)	1.400
Roi	1	5	6	6+6	13	1	3-18	Instable (2-4)	975
Soldat	3-18	2/8	9	2+2	19	1	1-4	Élite (13-14)	120
Tique géante	3-12	3	3	2 à 4	2 DV : 19	1	1-4	Moyen (8-10)	2 DV : 35
				3-4 DV : 17				3 DV : 65	
								4 DV : 120	

Les insectes sont les créatures les plus nombreuses qui soient. Les variétés normales se trouvent un peu partout. Les modèles géants, qui sont décrits ici, constituent souvent de terribles adversaires.

Abeille géante, ouvrière
Ces abeilles se battent à l'aide de leur aiguillon. Leur victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de subir 1d4 points de dégâts supplémentaires. Les abeilles perdent leur aiguillon dès qu'elles touchent, suite à quoi elles meurent au bout de 1 heure. Lorsqu'on les rencontre dans une ruche, elles sont 20 fois plus nombreuses que ne l'indique le tableau ci-dessus.

Abeille géante, soldat
Ces abeilles sont semblables aux ouvrières, si ce n'est que leur coup d'aiguillon inflige davantage de dégâts et que le jet de sauvegarde contre leur venin s'effectue avec un malus de -1.

Aratha
Les arathas se saisissent de leurs proies à l'aide de leurs tentacules griffus. Longs de 2,40 m, ces appendices peuvent s'étirer jusqu'à 6 m. L'aratha est incapable de mordre ses adversaires. Par contre, il dévore les lambeaux de chair qu'il arrache à l'aide de ses tentacules.

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
9	3/1/7	EP, NS, SP/Toutes	13	202

- **Psychokinésie - dévotions :** agitation moléculaire.
- **Psychométabolisme - dévotions :** animation suspendue, équilibre corporel.
- **Télépathie - sciences :** écrasement psy ; **dévotions :** attraction, empathie, néant spirituel, souffle psionique.

Aspis, larve
Les larves d'aspis se battent en mordant leurs adversaires. Elles sont perpétuellement affamées.

Aspis, reine
Les reines des aspis sécrètent une puissante substance corrosive qui recouvre leur corps et se fixent aux parois de leur repaire. C'est cette substance qui délivre les dégâts indiqués. Quiconque entre dans l'antre de la reine les subit à tous les rounds.

Aspis, soldat
Chez les aspis, la plupart des combats sont réglés par les soldats. Ces derniers sont capables de se dresser sur leurs deux pattes arrière, ce qui leur permet de faire appel à leurs quatre autres pattes pour utiliser deux armes et leurs boucliers (ils deviennent alors CA 2). Tous les aspis sont immunisés contre l'électricité et les attaques à base de feu ne leur infligent que des demi-dégâts.

Bourdon géant
Le poison du bourdon géant inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires à moins de réussir son jet de sauvegarde (à -1) contre le poison. À proximité d'un nid, il y a toujours 7-12 bourdons plus une reine. Cette dernière a 8+4 DV et son aiguillon délivre 1d8 points de dégâts, plus 2d4 points dus au venin (jet de sauvegarde à -2). Les bourdons ne perdent pas leur aiguillon après avoir piqué.

Fourmi géante
Les fourmis géantes ouvrières savent se battre, tout comme les soldats. Quand un soldat parvient à mordre son adversaire, il tente également de le piquer à l'aide de son dard pour lui délivrer 3d4 points de dégâts supplémentaires (1d4 en cas de jet de sauvegarde réussi contre le poison). La reine a 10 DV mais est incapable de se battre et même de se mouvoir.

Fourmi-lion géant
Le fourmi-lion creuse des fosses en forme d'entonnoir dans le sable, puis il attend que ses proies tombent dans son piège. Dès qu'il parvient à toucher son adversaire, son attaque porte ensuite automatiquement à chaque round.

Frelon géant
Le frelon géant est une créature solitaire. Il se laisse tomber sur sa proie et l'enserre entre ses pattes, tandis que son aiguillon la frappe encore et encore. En cas de jet de

Insecte

sauvegarde raté, son venin inflige 5d6 points de dégâts supplémentaires et paralyse sa victime pendant 2-12 heures. Les frelons ne perdent pas leur aiguillon lorsqu'ils attaquent.

Grillon des cavernes géant

Lorsqu'il se met à chanter, le grillon des cavernes rend toute communication impossible dans un rayon de 6 m (il est, de même, impossible de jeter un sort à composante vocale). Le vacarme est d'ailleurs tel qu'il est impossible d'entendre l'approche éventuelle d'autres créatures.

Guêpe géante

Ces insectes attaquent de manière coordonnée et se battent avec leur aiguillon et leurs mandibules. Leur venin est similaire à celui du frelon géant. Les guêpes ne perdent pas leur aiguillon après avoir touché leur adversaire.

Horax

Les horax attaquent en grande quantité et bénéficient d'un bonus de -1 à l'initiative. Dès que l'un d'eux parvient à toucher sa proie, il reste fixé et délivre automatiquement des dégâts à chaque round.

Libellule géante

Les libellules géantes bénéficient d'un bonus de -3 à l'initiative et d'un autre de -4 à la classe d'armure contre les projectiles (ce qui les rend CA -1). La libellule attrape les créatures de taille Mi ou P entre ses pattes et les dévore dans les airs. Une victime ainsi capturée est automatiquement mordue à chaque round. Lorsqu'elle doit faire face à des créatures de plus grande taille, la libellule attaque, mord et se replie, mais sans jamais tourner le dos à son adversaire.

Libellule géante, larve

Ces larves sont capables de surprendre leur proie dans 50 % des cas. Leurs mandibules sont recouvertes par un organe caoutchouteux lorsqu'elles ne fonctionnent pas, ce qui fait qu'elles paraissent inoffensives jusqu'à l'ultime instant.

Luciole

Quand une luciole entre en contact avec un objet inflammable, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde contre le feu naturel sous peine de prendre feu. Un individu dont les vêtements se mettent à flamber perd 1d6 points de vie. Si la luciole touche directement sa victime, elle lui inflige 1 point de dégâts par contact.

Luciole géante

La luciole géante attaque à l'aide de ses mandibules. De plus, elle peut, 1 fois par tour, projeter un rayon de lumière verte à partir de son abdomen. Ce rayon délivre 5d4 points de dégâts ou 2 fois moins en cas de jet de sauvegarde réussi contre les baguettes.

Mante religieuse géante

La mante religieuse géante se saisit des proies qui font l'erreur de trop s'approcher d'elle, puis elle les tient fermement à l'aide de ses petites pattes couvertes de piquants. Elle touche alors à tous les coups à l'aide de ses puissantes mandibules qui lui permettent d'arracher la chair de ses victimes.

Mouche géante

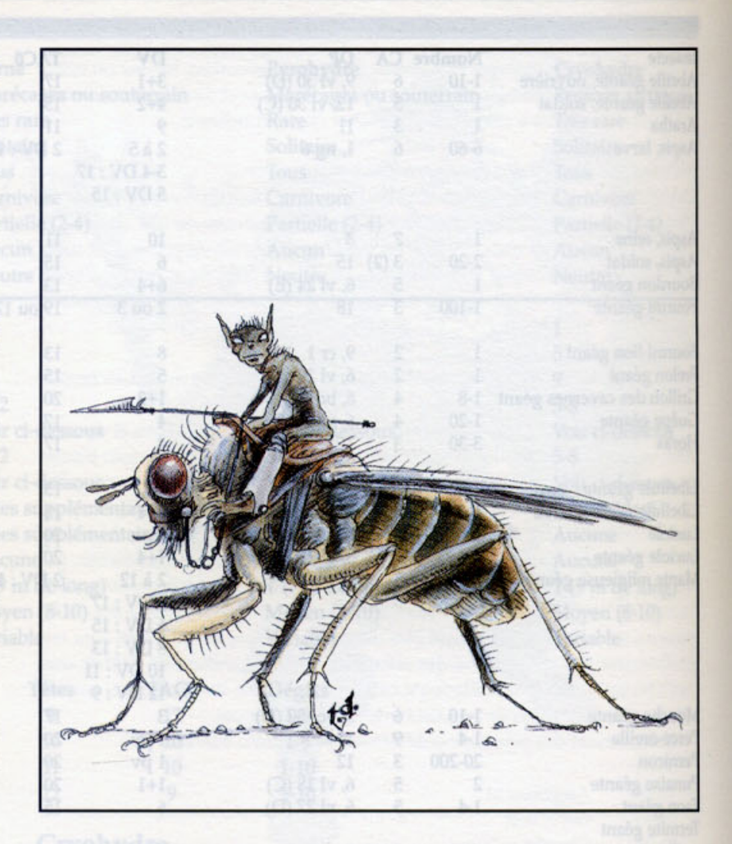
Les mouches géantes se nourrissent principalement de charogne et d'ordure. Elles sont également attirées par les odeurs doucereuses (comme celle du sang) et les créatures blessées.

Perce-oreille

Le perce-oreille recherche les endroits chauds pour déposer ses œufs, et le conduit auditif des autres créatures est l'un de ses lieux de ponte de prédilection. Les œufs, au nombre de 9-16 (1d8+8) éclosent en 4-24 heures. Les larves dévorent tous les tissus qui les entourent, et la victime devient rapidement sourde. Par la suite, comme les larves ne cessent de s'enfoncer toujours plus loin à l'intérieur du crâne (où la nourriture et la chaleur ne manquent pas), l'hôte a 90 % de chances de mourir en 1-4 jours. Une fois cette période écoulée, les cherche-oreilles ressortent du conduit auditif (ils ont désormais atteint l'âge adulte). Un sort de *guérison des maladies* permet de lutter contre cette infection mais pas de rendre l'ouïe au malade.

Pernicon

Les pernicons se battent en noyant leurs victimes sous leur masse et en les broyant entre leurs mandibules. Ils sont capables de se faufiler sous les vêtements et même à l'intérieur d'une armure, ce qui fait que personne n'est jamais véritablement à l'abri face à un vol de ces créatures. Chaque round, toute créature prise dans la nuée perd 1d10 points de vie et 1 point de Constitution. Dès que sa Constitution tombe



en dessous de 3, la victime perd connaissance. Si elle tombe à 0, c'est la mort immédiate. Les points perdus sont récupérés au rythme de 1 par jour, quelles que soient les méthodes de soins employées.

Punaise géante

C'est toujours le mâle qui attaque le premier, mais la femelle n'est jamais loin derrière. Quiconque se fait mordre par une punaise géante doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de voir la partie du corps atteinte paralysée pendant 1 heure. Dès le round suivant, la femelle attaque au même endroit pour pondre 7-12 œufs. Ces derniers éclosent en 13-24 heures (1d12+12), et chaque larve inflige par la suite 1 point de dégâts par heure. Au bout de 2 semaines, elles sortent du corps de leur victime et ont désormais atteint l'âge adulte. Seuls des sorts tels que *souhait* et *souhait mineur* permettent de mettre un terme à une telle infection.

Taon géant

Le taon géant n'hésite pas à se poser directement sur ses proies pour les vider de leur sang à l'aide de sa bouche tubéreuse. Quand il a réussi à toucher sa proie, il continue à délivrer les mêmes dégâts round après round, sauf si l'on parvient à le faire fuir.

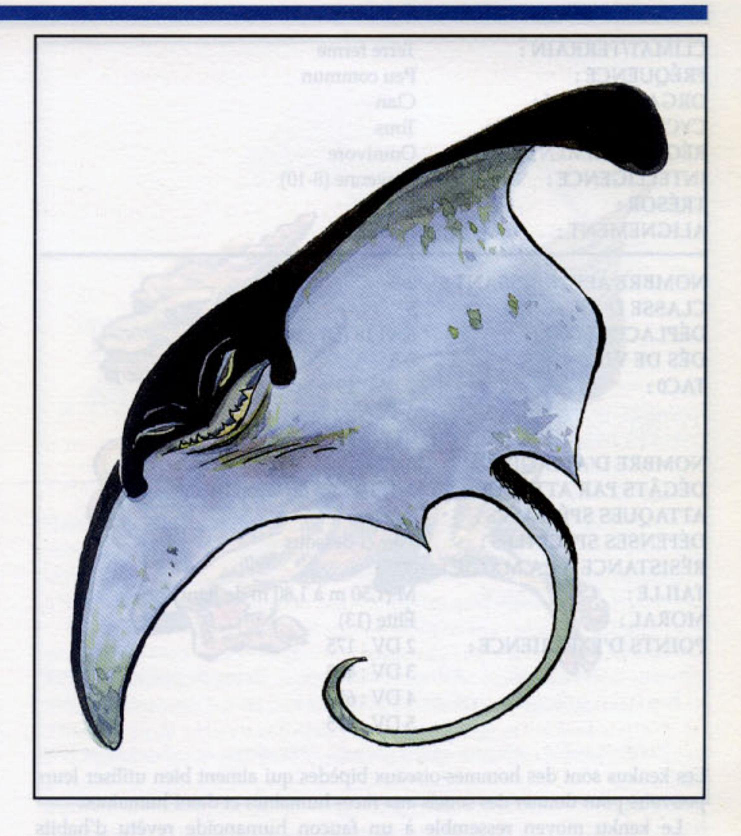
Termite géant

Les groupes d'au moins 30 termites ouvriers sont escortés par des soldats. Ces derniers sont capables, 1 fois par tour, de cracher un liquide semblable à du kérosène. Cette substance inflammable aveugle, pendant 5-20 rounds, les créatures ratant leur jet de sauvegarde contre le poison. Si jamais elle s'enflamme, cette salive inflige 4d4 points de dégâts. Les rois peuvent cracher leur salive 1 fois tous les 2 rounds (et la portée de cette attaque est doublée), tandis que les reines sont incapables d'utiliser cette faculté. Le roi, la reine et les œufs sont gardés par deux fois plus de soldats et d'ouvriers que l'on en rencontre normalement (dans ce genre de situation, ouvriers et soldats bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher et d'un autre de +5 au moral).

Tique géante

Ces créatures se laissent tomber sur leur proie depuis les arbres, stalactites et autres formations rocheuses auxquels elles se fixent. Dès qu'elle touche son adversaire, la tique boit son sang au rythme de 1d6 points de dégâts par round, jusqu'à ce qu'elle ait avalé l'équivalent de son total de points de vie. Sa victime a également 50 % de chances de contracter une infection fatale qui la tue en 2-8 jours, sauf si elle bénéficie dans l'intervalle d'un sort de *guérison des maladies*.

CLIMAT/TERRAIN :	Eaux tropicales peu profondes
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribu
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à supérieure (8-14)
TRÉSOR :	(P, R, S)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	5-12
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	Ng 12
DÉS DE VIE :	1+1 à 4+4 (8+8)
TAC0 :	1+1 et 2+2 DV : 19 3+3 DV : 17 4+4 DV : 15 8+8 DV : 11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts, voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Sorts, voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De P à G (90 cm à 2,40 m d'envergure)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35 Prêtre (1+1 DV) : 65 Prêtre (2+2 DV) : 120 Prêtre gardien (3+3 DV) : 270 Grand prêtre (4+4 DV) : 420 Vampire (2+2 DV) : 420 Vampire supérieur (8+8 DV) : 4.000



Les ixitxachitl sont des créatures marines intelligentes, ressemblant à de petites raies mantas dont la queue serait dotée d'un barbillon. Naturellement malfaisants, ils aiment tout particulièrement traquer les humanoïdes qui partagent leur environnement, ce pour les dévorer ou les sacrifier à leurs dieux maléfiques.

Le terme ixitxachitl est invariable. On le prononce normalement ixitsatchiteul, bien que certains disent également ischitchatchiteul, ou encore ixitzeutchiteul.

Combat : la tactique favorite des ixitxachitl consiste à se terrer dans les fonds sablonneux de l'océan et à bondir sur leur proie pour la mordre. Mais comme ils ne sont pas particulièrement doués pour se cacher, cette tactique ne leur permet de bénéficier que des chances de surprise normales.

Certains peuvent devenir prêtres, auquel cas ils apprennent une étrange version (uniquement vocale) des sorts des sphères suivantes : Charme, Divination, Élémentaire (Eau), Nécromancie, Protection, Soins et Solaire (sorts inverses uniquement). Chaque groupe de 10 ixitxachitl est accompagné d'un prêtre de niveau 2. S'ils sont 20, il y a également un prêtre de niveau 3 avec eux, tandis que s'ils sont au moins 30, l'un d'entre eux est un prêtre de niveau 5 ayant 2+2 DV.

Un groupe de 50 ixitxachitl (ou plus) est dirigé par un grand prêtre de niveau 8 (et ayant 4+4 DV), encadré par deux prêtres gardiens (niveau 6, 3+3 DV). Ces trois monstres possèdent souvent un trésor de type U, et leurs objets magiques peuvent tous être utilisés par des créatures dénuées de mains.

Enfin, il y a 50 % de chances qu'un groupe de 20 ixitxachitl soit accompagné par un vampire. Un vampire ixitxachitl sur 100 est dit supérieur, mais ces monstres se rencontrent rarement à l'extérieur de leurs cités sous-marines.

Habitat/Société : bien qu'il arrive qu'on les rencontre en rivière, les ixitxachitl vivent normalement dans les régions peu profondes de l'océan. Leurs communautés regroupent généralement 10-100 individus qui résident dans un véritable labyrinthe taillé à l'intérieur d'un récif de corail. Le plus souvent, 20-200 esclaves humanoïdes sont en train de creuser de nouvelles galeries pour les ixitxachitl. L'entrée du repaire est toujours cachée.

Il arrive que des communautés importantes dirigées par un chef particulièrement puissant (comme un vampire supérieur) construisent de véritables cités au fond de l'océan. Ces villes renferment des pyramides et d'autres édifices de taille modeste abritant chacun un petit groupe d'ixitxachitl. Certaines rumeurs font état de cités rassemblant plusieurs milliers de ces créatures. Les plus puissants ixitxachitl se retrouvent à la tête du clergé, qui contrôle le reste de la populace.

Écologie : aucun prédateur ne s'en prend spécifiquement aux ixitxachitl, bien que ces derniers aient de nombreux ennemis, depuis les sahuagins jusqu'aux humains. Ils s'attaquent à la quasi-totalité des créatures qui viennent à croiser leur chemin. Il n'est pas rare qu'ils éliminent toutes les formes de vie de la région qu'ils occupent, ce qui finit par les forcer à aller s'installer ailleurs.

Ixitxachitl vampire

Ces monstres sont encore plus dangereux que les autres. Ils ont 2+2 DV et se régénèrent au rythme de 3 points de vie par round. De plus, chacune de leur morsure fait perdre 1 niveau d'expérience à leur proie. Il est impossible de les différencier des ixitxachitl normaux, et ils sont souvent employés en tant que gardes du corps par les chefs de la communauté.

Vampire supérieur

Ces ixitxachitl sont extrêmement rares et ne peuvent être créés que par un autre vampire supérieur. Dotés de 8+8 DV, ils font perdre 2 niveaux d'expérience à toute créature qu'ils mordent (sauf lorsque cette dernière fait partie de leur propre race). Les plus grandes cités ixitxachitl sont dirigées par un vampire supérieur. Ce dernier se comporte en véritable tyran et ses sujets le vénèrent comme un dieu. On lui amène fréquemment des captifs pour qu'il puisse se nourrir de leur énergie vitale.

Kenku

CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	F
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	6, vl 18 (D)
DÉS DE VIE :	2-5
TAC0 :	2 DV : 19 3-4 DV : 17 5 DV : 15
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 ou 1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4/1-6 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	30 %
TAILLE :	M (1,50 m à 1,80 m de haut)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2 DV : 175 3 DV : 420 4 DV : 650 5 DV : 975



Les kenkus sont des hommes-oiseaux bipèdes qui aiment bien utiliser leurs pouvoirs pour donner des soucis aux races humaines et demi-humaines.

Le kenku moyen ressemble à un faucon humanoïde revêtu d'habits humains. Il a deux bras et une paire d'ailes, mais ces dernières sont le plus souvent repliées dans son dos et peuvent, de loin, être prises pour un sac à dos. Il fait entre 1,50 m et 1,80 m de haut. Son plumage est majoritairement brun, avec quelques traces blanches sur le visage. Ses yeux sont jaune brillant.

Combat : tous les kenkus possèdent les talents d'un voleur de niveau 4. Ce sont de redoutables combattants qui se battent généralement à l'aide d'un cimeterre ou d'un bâton. Lorsqu'ils sont désarmés, ils se servent de leurs griffes (1d4 points de dégâts par attaque) et de leur bec (1d6). Quand ils se trouvent au sol, ce sont leurs griffes des pattes avant qui leur servent pour se battre, mais en vol, ils font appel à leurs serres (pattes arrière). Il est rare qu'ils tuent leurs adversaires, sauf si la survie de ces derniers met leur propre existence en péril. Tous les kenkus savent également se déguiser, et ils ont 50 % de chances de se faire passer pour des humains, bien que leur physionomie les force souvent à arborer un nez plus long que la moyenne.

Un kenku doté de 3 dés de vie connaît un sort de magicien de niveau 1, le plus souvent *projectile magique*. Il peut changer de forme, 1 fois tous les 30 jours, et conserver sa nouvelle apparence pendant un maximum de 7 jours. À 4 DV, le kenku gagne un nouveau sort de magicien (toujours de niveau 1), généralement *poigne électrique*. Il peut également devenir invisible, sans limite de durée ou de nombre d'utilisation. Enfin, un chef kenku (5 DV) maîtrise un sort de niveau 2, qui est le plus souvent *image miroir* ou *toile d'araignée*, et il est également capable d'utiliser le pouvoir *appel de la foudre* (comme le sort de prêtre de niveau 3).

Habitat/Société : les kenkus sont des créatures secrètes qui vivent au beau milieu des humains et demi-humains sans que ces derniers, dans leur grande majorité, ne soient même au courant de leur présence.

Lorsque l'on rencontre un groupe de kenkus, c'est sa taille qui détermine sa composition. Quand les kenkus sont 5 ou moins, 2 d'entre eux ont 2 dés de vie et les autres 3. S'ils sont 6 ou 7, leur chef est doté de 4 dés de vie, 3 autres en ont 3 et ceux qui restent 2. Enfin, s'ils sont 8, ils sont dirigés par un chef à 5 DV.

Les kenkus sont incapables de parler. Bien qu'ils puissent parfois émettre quelques piaillements d'oiseau, ceux-ci ne veulent rien dire. Apparemment, ils communiquent entre eux par télépathie. Ils sont particulièrement doués pour le mime et dès qu'il s'agit de s'exprimer par signes.

Ils peuvent parfois donner l'impression d'être amicaux et généreux. Ils ne se privent pas d'offrir des trésors aux humains et aux demi-humains, mais ces cadeaux tombent fréquemment en poussière dès le lendemain. De la même manière, lorsqu'ils donnent des conseils aux humanoïdes, c'est pour mieux les abuser (un groupe ayant ainsi bénéficié de "l'aide" de kenkus pourrait avoir à affronter davantage de périls que s'il ne les avait pas écoutés). En règle générale, il n'y a que 5 % de chances qu'ils veuillent vraiment aider les autres.

La structure exacte de leur société est difficile à comprendre, parce qu'ils refusent d'en parler (ou qu'ils mentent lorsqu'ils le font). Les repaires que l'on a découverts sont le plus souvent de petits complexes de grottes ou de cavernes souterraines. Certains pensent que de gigantesques antres souterrains pourraient abriter des communautés de grande taille, dirigées par des kenkus ayant au moins 6 dés de vie et des pouvoirs magiques plus importants que leurs congénères.

Pour ce qui est de la reproduction, ils sont semblables aux oiseaux de proie. La femelle pond entre 2 et 4 œufs, qui éclosent au bout de 60 jours. Les nouveau-nés, dénués de plumes, sont totalement sans défense et n'ont que 1 seul point de vie chacun. Ils grandissent rapidement et gagnent 1 point de vie supplémentaire par mois. Entre 6 et 8 mois, leur plumage s'est formé et ils sont capables de survivre indépendamment de leurs parents (ils ont alors 1 dé de vie complet). C'est à ce moment qu'ils commencent à acquérir les talents dont ils auront besoin en tant qu'adulte (le déguisement, le combat, les talents de voleur). Lorsqu'ils se font capturer en bas âge, ils ignorent totalement cette formation (ou du moins ne la possèdent-ils qu'imparfaitement).

Les jeunes kenkus (3 dés de vie ou moins) sont souvent téméraires. Il est déjà arrivé qu'ils se fassent passer pour des dieux pour s'enrichir grâce aux offrandes de leurs disciples. Leurs aînés sont plus rusés et plus réservés, préférant le plus souvent kidnapper de riches humains ou demi-humains lorsqu'ils ont besoin d'argent.

Écologie : les kenkus élevés en milieu humain peuvent devenir des serviteurs très prisés. Un œuf de kenku se vend en moyenne 250 pièces d'or, un petit entre 300 et 500. Mais la vente de kenku est bien sûr apparentée au trafic d'esclaves, avec tout ce que cela implique. Quand l'une de ces créatures s'aperçoit que certains de ses congénères sont retenus captifs, elle tente généralement de les délivrer et, si elle le peut, de capturer à son tour leur ravisseur. Lorsque des kenkus se font tuer, leurs compagnons les vengent.

CLIMAT/TERRAIN :	Ciel
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Supra-géniale (19-20)
TRÉSOR :	I, S, T
ALIGNEMENT :	Loyal bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	-5
DÉPLACEMENT :	24, vl 48 (B)
DÉS DE VIE :	12
TAC0 :	9
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8/2-8/3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	90 %
TAILLE :	E (4,20 m de long)
MORAL :	Fanatique (18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	11.000

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
9	4/5/18	Toutes/Toutes	= Int	200



Le ki-rin est un être noble qui parcourt les cieux pour récompenser ceux qui font avancer la cause du bien ou, au contraire, pour châtier les êtres malfaisants.

Le corps du ki-rin est recouvert d'écailles dorées qui luisent tel un lever de soleil par temps clair. Sa queue et son épaisse crinière sont légèrement plus sombres, tandis que ses sabots et sa corne, également dorés, sont teintés de rose. Ses yeux sont violet foncé et sa voix est mélodieuse.

Ces créatures parlent une langue qui leur est propre. Comme elles sont douées de télépathie, il leur est possible de converser (oralement ou mentalement) avec la quasi-totalité des êtres vivants.

Combat : le ki-rin peut se battre à l'aide de ses sabots (qui délivrent chacun 2d4 points de dégâts) et de sa puissante corne (+3 pour toucher, 3d6 points de dégâts).

Il est également capable de jeter des sorts comme s'il était magicien de niveau 18. Sa liste de sorts est la suivante : neuf de niveau 1, huit de niveau 2, et ainsi de suite, jusqu'à un de niveau 9.

Les pouvoirs télépathiques du ki-rin lui permettent de lire les pensées conscientes des autres créatures, ce qui fait qu'il est presque impossible à surprendre. Il possède également des facultés magiques auxquelles il peut faire appel 1 fois par jour. Il peut ainsi créer de la nourriture et des boissons nutritives pour 2-24 personnes et faire apparaître près d'un mètre cube d'objets constitués de matériaux mous (un demi-mètre cube s'ils sont en bois). Toutes ces créations sont permanentes. Il peut aussi créer des objets métalliques (jusqu'à un poids total de 2.000 po), mais leur durée de vie est très limitée. En général, plus le matériau est dur, moins l'objet subsiste longtemps. Par exemple, l'adamantine ne dure que 1 heure, l'or 2-5 jours.

Un ki-rin peut également créer des illusions visuelles, sonores et olfactives. Ces dernières perdurent sans qu'il se concentre, jusqu'à ce que l'on cesse d'y croire ou qu'elles soient dissipées par magie. Il peut prendre une *forme gazeuse* (comme la potion du même nom) et utiliser les sorts *appel de la foudre*, *convocation du climat* et *vent divin*. Lorsqu'un ki-rin fait appel à un pouvoir en rapport avec le ciel ou l'air, ce dernier est deux fois plus fort qu'en temps normal (même pour ce qui est des dégâts infligés, des points de vie d'un éventuel monstre convoqué, etc.). Les ki-rins sont capables de se rendre à volonté dans les Plans Astral et Éthéré.

Habitat/Société : les ki-rins sont des créatures volantes qui se posent rarement sur la terre ferme (seuls les mâles le font parfois). Nul n'a jamais rencontré de femelle, bien que personne ne mette leur existence en doute. De même, on n'a jamais vu de jeune, et le cycle de reproduction de ces créatures reste une énigme. Les ki-rins n'aiment visiblement pas en parler.

Il arrive qu'ils viennent aider les humanoïdes si on le leur demande en y mettant les formes ou si cela leur permet d'affronter un puissant être malfaisant. Mais ils pensent que c'est en résolvant soi-même ses problèmes que l'on peut vraiment progresser, aussi n'aident-ils les humains que lorsque ces derniers se trouvent dans une situation véritablement désespérée.

Ils se nourrissent en créant eux-mêmes les aliments et la boisson dont ils ont besoin, faisant bien souvent preuve d'une grande imagination lorsqu'ils font apparaître leur repas. Ils s'installent en général sur un plateau élevé ou à flanc de montagne. Leur antre est quasiment impossible à atteindre à moins de savoir voler ou d'être un alpiniste chevronné. C'est le plus souvent une coquille rocheuse taillée à l'aide de leurs pouvoirs magiques, à l'intérieur de laquelle ont été rajoutées nombre de boiseries et d'étoffes qui confèrent un grand luxe à l'endroit. Les ki-rins sont capables de créer soieries, tapisseries, coussins et autres objets prodiguant un meilleur confort. Un repaire occupé est maintenu propre en permanence par des vents contrôlés avec soin qui évacuent les débris.

Bien que ces créatures soient généreuses et pas avares pour un sou, elles ont tout de même tendance à entasser les richesses. Il s'agit parfois d'objets qu'elles ont elles-mêmes créés, de cadeaux que leur ont faits des amis, de souvenirs qu'elles ont ramenés de leurs nombreux voyages, de taxes qu'elles ont imposées à des créatures malfaisantes ou encore du butin qu'elles ont pris à leurs ennemis morts.

Écologie : les ki-rins passent le plus clair de leur temps à s'occuper de leurs propres affaires. Il n'est pas rare qu'ils surveillent les agissements des créatures et individus maléfiques. Lorsque de tels êtres dépassent les bornes, ils prennent les mesures qui s'imposent.

Ils récompensent parfois leurs alliés ou les individus dans le besoin en créant pour eux de la nourriture ou des objets précieux.

Intacte, la peau d'un ki-rin vaut 25.000 pièces d'or. Mais il est dangereux d'en posséder une, car les autres ki-rins, les humanoïdes alliés à leur cause et même les monstres intelligents d'alignement loyal bon risquent de faire payer la mort du ki-rin au prix fort.

Kirré

CLIMAT/TERRAIN :	Forêt
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Basse (5-7)
TRÉSOR :	Aucun (A)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	6+6
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	7
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4/1-6/1-8/1-4/1-4/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Facultés psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m de long)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
5	2/2/10	EC, EP, SP/BP, FI, TV	15	100

• **Psychokinésie - sciences :** force projetée ; **dévotions :** amollissement, lévitation.

• **Télépathie - sciences :** souffle psionique, tour de la volonté de fer ; **dévotions :** bouclier de pensée, contact, crainte, détection de la vie, écrasement psy, excitation du ça, forteresse intellectuelle.

Le kirré est l'un des plus dangereux animaux des forêts et jungles d'Athas. Il a beaucoup de points communs avec le tigre, et il vaut mieux l'éviter lorsqu'on en a la possibilité.

Au premier abord, le kirré ressemble à un grand félin, mais les différences deviennent vite manifestes pour peu qu'on l'observe avec davantage d'attention. Long de 2,40 m, il est doté de 8 pattes qui s'achèvent par des griffes particulièrement acérées. Sa tête s'orne de deux cornes et sa queue de pointes qu'il utilise souvent comme une arme. Sa gueule est large et munie de nombreuses dents, qui lui servent principalement à dévorer les proies qu'il a tuées. Sa fourrure est rayée comme celle du tigre, mais sa couleur dominante est le gris et ses rayures sont brunes. La seule exception à cette règle se trouve être sa tête, qui est uniformément grise. Ses yeux jaunes n'en sont que plus visibles et le rendent proprement terrifiant.

Combat : le kirré est un prédateur que la nature a généreusement pourvu pour ce qui est du combat. Extrêmement vif, il bénéficie d'un bonus de -1 à ses jets d'initiative. Si le MD utilise la table des "Modificateurs optionnels d'initiative", le kirré est considéré comme une créature de petite taille, et son malus n'est donc que de +3 (contre +6 pour les créatures de grande taille).

Il peut attaquer jusqu'à 7 fois par round en utilisant ses pattes, sa gueule, ses cornes et sa queue. Il commence par frapper ses adversaires à l'aide de ses deux pattes avant (1d4 points de dégâts chacune), de sa gueule (1d6) et de ses cornes (1d8), puis viennent la deuxième paire de pattes (1d4/1d4) et la queue (1d6). Les quatre pattes restantes lui servent à conserver son équilibre.



Comme beaucoup de créatures d'Athas, les kirrés possèdent des facultés psioniques. Au lieu d'attaquer physiquement, ils peuvent, s'ils le souhaitent, s'en servir contre d'autres créatures psioniques. Leurs modes de défenses sont en permanence actifs, ce qui leur confère une formidable protection contre les adversaires psioniques (à condition qu'il leur reste suffisamment de PFP, bien évidemment).

Habitat/Société : les kirrés sont des créatures solitaires, sauf lorsque arrive la saison des amours. À ce moment, mâles et femelles s'accouplent, ce qui donne une portée de trois à cinq petits. Ces créatures sont des mammifères, et les femelles allaitent leur progéniture. Les petits se nourrissent exclusivement de lait au cours des 5 premiers mois, puis ils commencent à manger de la viande sous la forme de petits animaux de la forêt et autres mammifères.

Quand la femelle est prête à mettre bas, son compagnon et elle s'installent dans un antre situé au plus profond de la forêt pour ne pas être dérangés. Au cours des 5 mois qui suivent la naissance des petits, les parents protègent le repaire avec une grande férocité et tentent de tuer toute créature pouvant menacer leur progéniture.

Écologie : les kirrés sont le gibier préféré de nombreuses tribus des forêts d'Athas. Leur viande est l'une des meilleures qui se trouvent sur ce monde, ce qui explique qu'elle est si prisée. Mais le kirré n'est pas chassé que pour sa viande. Une fois coupées, ses cornes peuvent servir de têtes d'épieu, et il est même possible de les tailler pour en faire des dagues d'apparat. La tige osseuse que l'on trouve à l'extrémité de sa queue peut, quant à elle, être transformée en fléchette ou en pointe de flèche.

	Kobold	Urde
CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme	De tempéré à tropical Collines ou montagnes
FRÉQUENCE :	Peu commun	Rare
ORGANISATION :	Tribale	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	J, O (Qx5)	J (Qx5)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	5-20	3-300
CLASSE D'ARMURE :	7 (10)	8
DÉPLACEMENT :	6	6, vl 15 (C)
DÉS DE VIE :	1/2 (1-4 points de vie)	2-5
TAC0 :	20	2 DV : 19 3-4 DV : 17 5 DV : 15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4 ou 1-6 (selon l'arme)	1-3 ou 1-4 (selon l'arme)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Lâcher de pierres
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	P (90 cm de haut)	P (90 cm de haut)
MORAL :	Moyen (8-10)	Agité (7)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	7 Chef/garde : 15	2 DV : 35 3 DV : 65 4 DV : 120 5 DV : 175

Les kobolds sont de petits humanoïdes couards et sadiques qui affrontent fréquemment les humains et les demi-humains pour bénéficier de davantage de nourriture et d'espace vital. Ils détestent tout particulièrement les gnomes et les attaquent à vue.

Ces monstres qui dépassent difficilement 90 cm de hauteur ont une peau couverte d'écailles pouvant aller du noir au brun-rouge. Ils sentent l'eau croupie et la fourrure mouillée. Leurs yeux luisent tels deux points rouges et ils ont deux petites cornes pouvant être blanches ou ocres. En raison de l'engouement qu'ils ont pour les haillons rouges ou orange, de leur queue de rat non préhensile et de leur langage (qui ressemble à une suite de petits jappements de chien), il est rare qu'on les prenne au sérieux. Mais c'est souvent une grave erreur, car leur manque de force et de taille est amplement compensé par leur férocité et leur ténacité.

Ils parlent leur langue maternelle, et 75 % d'entre eux sont également capables de s'exprimer en orque ou en gobelin.

Combat : les kobolds conçoivent le combat selon deux approches bien différentes : la ruse ou l'avantage (très net) du nombre. Ils attaquent les gnomes à vue, mais y réfléchissent généralement à deux fois avant de s'en prendre aux humains, aux elfes ou aux nains (à moins d'être au minimum deux fois plus nombreux qu'eux). Ils préfèrent souvent commencer par lancer quelques épieux ou javelots et ne s'approcher au corps à corps qu'après avoir affaibli leurs adversaires.

Ils attaquent toujours par vagues, et dès qu'ils ne sont plus qu'une fois et demie plus nombreux que leurs ennemis, ils doivent effectuer un test de moral. Ils se méfient des jeteurs de sorts et les prennent pour cible autant que faire se peut.

Ces petits monstres aiment également installer des pièges : fosses camouflées et hérissées de pieux, arbalètes et autres pièges mécaniques. Ils possèdent souvent des meurtrières ou des assommoirs à proximité pour déverser de l'huile enflammée sur leurs adversaires ou encore les noyer sous un déluge de projectiles ou d'insectes venimeux.

Leurs troupes de guerre sont armées de gourdins dotés de pointes, de haches, de javelots, d'épées courtes et d'épieux. Leurs boucliers sont le plus souvent en bois ou en osier. Chefs et gardes manient généralement les meilleures armes auxquelles la tribu a accès.

L'infravision des kobolds porte à 20 m, mais ils n'y voient pas bien en plein soleil, ce qui leur inflige un malus de -1 pour toucher.



Habitat/Société : les kobolds vivent dans les forêts touffues et dans les cavernes souterraines sombres et humides. On peut les trouver sous presque toutes les latitudes. Ils savent se débrouiller avec des outils de mineurs, et n'hésitent donc pas à s'installer partout où des aménagements sont possibles.

Une tribu moyenne rassemble entre 40 et 400 mâles (4d10x10). Chaque groupe de 40 est encadré par un chef et 2 gardes du corps (CA 6, 1-1 DV, 4 pv chacun, dégâts 1d6). Dans un repaire, on trouve 5-20 gardes du corps, deux fois moins de femelles que de mâles, 4-40 petits (10 % du nombre de mâles) et 30-300 œufs. Cette troupe est dirigée par un grand chef et 2-8 gardes (CA 5, 1+1 DV, 7 pv chacun, dégâts 1d8). De plus, il y a 65 % de chances que les kobolds disposent d'animaux de garde : 2-5 cochons sauvages (70 % de chances ; CA 7, 3+3 DV, 3d4 points de dégâts - coup de tête) ou 1-4 belettes géantes (30 % de chances ; CA 6, 3+3 DV, 2d6 points de dégâts - morsure et absorption de sang). Il est également possible que la tribu comprenne un ou plusieurs chamans.

Les kobolds ont une société tribale, mais certains clans préfèrent se morceler en troupes de guerre. Un clan contrôle généralement un secteur d'une quinzaine de kilomètres de diamètre et peut compter jusqu'à dix familles différentes. Les kobolds ramassent les possessions matérielles de leurs ennemis défunts, qui sont bien souvent ramenés au repaire pour y être dévorés. Il arrive parfois que les kobolds ne tuent pas leurs adversaires vaincus pour les vendre comme esclaves.

Les kobolds se méfient des étrangers. Ils haïssent les lutins, les esprits-follets et les gnomes. Ils ne capturent ni ne mangent jamais les gnomes.

Écologie : la grande cruauté des kobolds s'explique peut-être par le fait qu'ils constituent des proies faciles pour les monstres et les humanoïdes de plus grande taille. Ils ont de nombreux ennemis, et même les nains doivent bien reconnaître que les multiples guerres entre kobolds et gobelins sont pour beaucoup dans le fait que ces derniers restent en nombre supportable.

Les kobolds ont une espérance de vie de 135 ans.

Urde

Les urdes sont de lointains parents des kobolds. Eux aussi sont hauts de 90 cm et dotés de deux petites cornes ivoirines, tandis que leur corps est couvert d'écailles pouvant aller du rouge brique au jaune moucheté. Leurs ailes de chauve-souris font 2,40 m d'envergure.

Leur infravision porte à 20 m et ils préfèrent chasser de nuit en laissant tomber des pierres coupantes (lourdes d'un peu plus de 1 kg) sur leurs proies. Les victimes qui ne se doutent de rien sont CA 10 lorsqu'il s'agit de déterminer le résultat de cette attaque, tandis qu'un adversaire cherchant activement à éviter le projectile est considéré comme CA 2 avant même de prendre en compte son éventuel bonus de Dextérité. Chaque pierre inflige 2d4 points de dégâts. Certains urdes (25 % d'entre eux) sont munis de petits épieux (1d4 points de dégâts).

Une bande de 20 urdes est commandée par un sous-chef (CA 7, 7 pv), tandis qu'une horde de plus de 100 individus est dirigée par le chef du clan (10 pv et 50 % de chances de posséder une armure de cuir magique). Dans un repaire d'urdes, on peut trouver 1-6 chamans capables de parler aux chauves-souris comme à l'aide d'un sort de *langages des animaux*.

Les urdes ont une espérance de vie de plus de 100 ans, mais rares sont ceux qui franchissent le cap de la cinquantaine.

Kuo-toa

CLIMAT/TERRAIN :	Aquatique et souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Supérieure et plus (13+)
TRÉSOR :	L, M, N (Z)
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais (avec des tendances chaotiques)
NOMBRE APPARAISSANT :	2-24
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	9, ng 18
DÉS DE VIE :	2 ou plus
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-5 et/ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (ceux de plus haut niveau sont G)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Normal : 175
	Lieutenant : 1.400
	Capitaine : 3.000
	Surveillant (niveau 3/3, 4/4 ou 5/5) : 420, 650 ou 975
	Contrôleur : 2.000



Les kuo-toas sont des hommes-poissons qui vivent depuis très longtemps dans les entrailles de la terre et qui vouent une haine farouche à la lumière du jour et aux habitants du monde de la surface.

Ils sont horribles et peu engageants. Ils ressemblent généralement à des humains presque obèses, couverts d'écailles et dont la tête serait celle d'un poisson. Leurs gros yeux partent souvent dans toutes les directions lorsqu'ils observent un lieu ou une créature. Leurs mains et leurs pieds partiellement palmés sont très longs. Ils ont trois doigts (ou orteils) et un pouce opposable. Bras et jambes sont assez courts par rapport à la taille du corps. Ils sont de couleur gris pâle, avec, chez les mâles, quelques tons faunes ou jaunes. Leur peau est couverte d'une fine pellicule gluante qui la rend vaguement luisante. Les écailles d'un kuo-toa s'assombrissent lorsqu'il est en colère et s'éclaircissent quand il a peur. Ces créatures sont toujours environnées d'une tenace odeur de poisson mort.

Ils ne portent par d'autres vêtements qu'un harnais en cuir leur permettant de transporter leurs armes et autres pièces d'équipement. Un guerrier ne se déplace généralement pas sans quelques dagues, un ou deux épieux, un bouclier, un harpon et un filet alourdi.

Ils parlent l'étrange langage commun à la plupart des habitants intelligents du monde souterrain. Ils possèdent également leur langue bien à eux et sont liés à la quasi-totalité des poissons par une certaine empathie. Leur idiome religieux est une forme altérée de la langue du Plan Élémentaire de l'Eau. Lorsqu'un groupe de kuo-toas comprend au moins un prêtre, il y a 75 % qu'une créature originaire de ce plan refuse de les attaquer dès que le prêtre invoque la clémence de la Mère des Océans, Blibdoolpoolp.

Combat : ces monstres se déplacent le plus souvent en groupes bien armés. Lorsque l'on rencontre plus de 20 kuo-toas, il y a 50 % de chances qu'ils se trouvent au maximum à 1-10 km de leur repaire. Le groupe comprend un guerrier de niveau 3 ou 4 par tranche de quatre kuo-toas normaux, ainsi qu'un autre de niveau 5 ou 6 tous les huit kuo-toas. Il y a également un prêtre/voleur de niveau 4-7/4-7 (1d4+3 dans chaque classe) pour douze "têtards" (comme les appellent leurs ennemis) à 2 DV. Enfin, lorsque le groupe comprend plus de 20 guerriers normaux, il est encadré par les officiers suivants :

Un capitaine, guerrier de niveau 10
Deux lieutenants, guerriers de niveau 8
Deux surveillants, guerriers/voleurs de niveau 3/3
Un contrôleur (voir ci-dessous)
Un esclave pour quatre kuo-toas

Les surveillants sont de fanatiques serviteurs de la Mère des Océans. Ils sont là pour rehausser le moral des troupes et pour encourager leurs congénères à combattre sans jamais faire de quartier pour la gloire de leur souverain et de leur déesse.

Il y a 50 % de chances qu'un prêtre de niveau 6 ou plus soit armé d'un bâton-pince. Cette arme longue de 1,50 m s'achève par une pince qui fait, elle, près de 1 m. Si l'utilisateur parvient à toucher sa cible, la pince se referme et il devient impossible de lui échapper. Cette arme ne peut être utilisée que contre une créature dont la corpulence est comprise entre celle d'un elfe et celle d'un gnoll. Il y a 10 % de chances que les deux bras de la victime soient collés à son corps par la pince, et 40 % de chances qu'un seul soit pris. Si le personnage est droitier, la pince lui saisit le bras gauche dans 75 % des cas. Quiconque se fait attraper de la sorte perd ses bonus de Dextérité et de bouclier à la classe d'armure. Si c'est le bras tenant l'arme qui est pris, l'individu ne peut attaquer et perd bien son bonus de Dextérité, mais il peut utiliser son bouclier pour se défendre.

Les guerriers de haut niveau utilisent principalement le harpon comme arme. Il peut être lancé à une distance de 30 m et inflige 2d6 points de dégâts, plus les éventuels bonus. La victime doit ensuite réussir un jet de sauvegarde spécial (13 ou plus sur 1d20) pour que les barbillons de l'arme ne s'accrochent pas dans ses chairs, sans quoi elle perd l'équilibre et est étourdie pendant 1-4 rounds. Le kuo-toa, qui est en permanence relié à son arme par une corde solide, tente alors de hâler sa victime dans sa direction pour la tuer d'un cou de dague.

Les boucliers de ces créatures sont en cuir bouilli et recouverts d'une colle bien particulière avant chaque combat. Quiconque attaque un kuo-toa de front a ainsi 25 % de chances de voir son arme engluée au bouclier de son adversaire. Il est possible de la libérer en réussissant un jet pour enfoncer.

Le TAC0 des kuo-toas se calcule comme celui d'un humain de même niveau, mais la grande Force des mâles leur permet de bénéficier d'un bonus de +1 pour toucher et aux dégâts lorsqu'ils emploient une arme. Quand ils utilisent une dague, ils sont également capables de délivrer une morsure (1d4+1 points de dégâts) au cours du même round.

Lorsque deux prêtres (ou plus) agissent de concert, ils peuvent générer une décharge électrique large de 60 cm et ne pouvant affecter qu'une seule et unique cible (à moins que quelqu'un d'autre ait la malchance de se retrouver sur la trajectoire de l'éclair). Cette attaque délivre 6 points de dégâts par prêtre

y participant, 3 en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts. La décharge électrique a 10 % de chances (cumulables) de se manifester par prêtre et par round.

La peau de ces créatures est recouverte d'une sécrétion visqueuse qui fait que les attaques visant à les saisir ou à les immobiliser (y compris le sort *toile d'araignée*) n'ont que 25 % de chances de les affecter. Bien que leurs yeux soient fixés sur les côtés de leur tête, chacun est suffisamment indépendant pour qu'ils bénéficient d'un champ de vision de 180° et de la faculté de repérer les créatures invisibles, astrales ou éthérée, à condition que celles-ci se déplacent (il est donc possible de ne pas se faire détecter en restant immobile). L'infravision des kuo-toas porte à 20 m et ils perçoivent les vibrations prenant naissance à moins de 10 m d'eux. Ils ne sont surpris que sur un 1 au d10.

Les kuo-toas sont immunisés contre tous les types de poison et la paralysie. De même, les sorts qui affectent uniquement les humanoïdes restent sans effet sur eux. Les attaques à base d'électricité ne leur délivrent que demi-dégâts, voire aucun s'ils réussissent leur jet de sauvegarde. Chaque *projectile magique* ne leur inflige que 1 seul et unique point de dégât, et ils sont immunisés contre les illusions. Par contre, ils détestent les éclairages trop vifs et subissent un malus de -1 pour toucher lorsqu'ils doivent se battre au grand jour ou dans l'aire d'effet d'un sort de *lumière*. Enfin, ils effectuent leur jet de sauvegarde à -2 contre les attaques à base de feu.

Il arrive parfois que l'on rencontre de petites bandes de kuo-toas se rendant vers la surface pour capturer des humains qu'ils sacrifieront par la suite à Blibdoolpoolp, à moins qu'ils n'aient besoin d'esclaves. Ces petites troupes quadrillent également les complexes souterrains rattachés au gigantesque réseau de galeries qui fait des entrailles de la terre un véritable gruyère. Ce n'est que très loin sous la surface que l'on peut découvrir les cavernes dans lesquelles les kuo-toas installent leurs grandes communautés.

Habitat/Société : les kuo-toas se reproduisent comme les poissons, et leurs rejetons restent dans des bassins jusqu'à ce qu'ils deviennent des amphibiens, c'est-à-dire environ 1 an après leur naissance. À ce moment, les petits, qui font une trentaine de centimètres de long, deviennent capables de respirer à l'air libre. Ils sont alors élevés dans des enclos après avoir été séparés en fonction de leur sexe et de leur forme physique. Le concept de famille tel que nous le connaissons n'existe pas chez ces créatures.

Les petits qui montrent la meilleure constitution (il s'agit le plus souvent des rejetons des nobles) sont formés à devenir prêtres, prêtres/voleurs ou moines. Ces derniers, voués au célibat, reçoivent le titre de "contrôleurs", et leur rôle consiste à faire en sorte que les kuo-toas qui deviennent violents ou fous n'échappent pas à tout contrôle. Un contrôleur peut, s'il le souhaite, tenter d'assommer ses victimes à l'aide de ses coups. Il a 56 points de vie, se bat comme un guerrier de niveau 7 et possède les facultés suivantes : sa vitesse de déplacement est doublée par rapport à celle d'un kuo-toa normal, il est CA 1 et peut attaquer jusqu'à 4 reprises par round (2 fois à main nue, ce qui lui permet d'infliger 2d4 points de dégâts par coup, ou 4d4 s'il tente d'assommer son adversaire, et 2 fois en mordant, chaque morsure délivrant 1d4+1 points de dégâts). La première séquence d'attaques coup de poing/morsure se produit en fonction du résultat du jet d'initiative, la seconde à la fin du round.

Un contrôleur est incapable d'assommer une créature faisant plus de 225 kg ou de 2,40 m de haut. Les attaques de ce type n'infligent que 25 % de dégâts réels, mais lorsque le total "fictif" fait tomber le nombre de points de vie de la victime en dessous de 0, cette dernière perd connaissance pendant 3-12 rounds.

Il est rare que différentes communautés de kuo-toas coopèrent entre elles, certains lieux sacrés étant toutefois reconnus par tous. Il s'agit le plus souvent d'endroits où le commerce est possible entre divers groupes et où l'on vénère la Mère des Océans. Tous les kuo-toas peuvent donc s'y rendre. De même que les autres cités, ces communautés religieuses sont ouvertes aux drows et à leurs serviteurs, car les elfes noirs pourvoient les kuo-toas en marchandises et en services, bien que les "têtards" les craignent et les détestent. Escarmouches et enlèvements sont fréquents entre les deux races. Les kuo-toas haïssent tellement les illithids (flagelleurs mentaux) et leurs alliés qu'ils les attaquent à vue.

Il y a bien longtemps, les kuo-toas résidaient le long des côtes du monde de la surface, mais ils n'eurent d'autre choix que de refluer vers des régions de plus en plus inhospitalières au fur et à mesure que les humains montaient en puissance. L'espèce faillit même disparaître tant fut farouche la guerre que l'humanité, aidée de ses puissants alliés, lui livra en réponse à ses sacrifices humains. À terme, certains kuo-toas finirent par se réfugier dans des cavernes inondées et en bordure de grandes nappes d'eau souterraines. Et tandis que leurs frères de la surface se faisaient exterminer, ceux-là commencèrent à prospérer et à voir se développer en eux de nouvelles facultés leur permettant de mieux s'adapter à cet univers dénué de lumière. Oubliés par l'homme, ils poursuivirent leur transformation. Mais ils disposent d'une excellente mémoire, et malheur à l'humain qui vient à tomber dans leurs griffes visqueuses.

Les kuo-toas haïssent désormais le soleil avec ferveur et il est extrêmement rare de les rencontrer à la surface. C'est cette raison qui, couplée à leur rejet inné de la discipline, les empêche d'être aujourd'hui une menace ailleurs que dans leur environnement naturel, car ils sont de nouveau très nombreux et ont acquis de nombreux pouvoirs. Mais ils ne peuvent se départir d'une certaine instabilité mentale, peut-être en raison des croisements consanguins qui sont extrêmement fréquents chez eux, et nombre de kuo-toas sont totalement déments.

Un repaire de "têtards" renferme 4d10x10 mâles de niveau 2. Viennent s'y ajouter des guerriers de plus haut niveau, dans les proportions indiquées pour un groupe de combat. Le dirigeant du repaire varie selon le nombre de kuo-toas présents :

C'est un roi (prêtre/voleur de niveau 12/14) s'il y a au moins 350 mâles de niveau 2,
un prince (prêtre/voleur de niveau 11/13) s'ils sont entre 275 et 349, et enfin un duc (prêtre/voleur de niveau 10/12) s'ils sont moins de 275.

On trouve également les kuo-toas suivants au sein du repaire :

Huit prêtres/voleur de niveau 6/8 qui sont les "yeux" du dirigeant (c'est d'ailleurs le nom qu'on leur donne)
Un surveillant en chef (guerrier/voleur de niveau 6/6)
Deux surveillants (guerriers/voleurs de niveau 4/4 ou 5/5 ; voir ci-dessus)
Un contrôleur tous les vingt kuo-toas de niveau 2
Des femelles, en nombre égal à 20 % du total des mâles
Des petits (incapables de se défendre), en nombre égal à 20 % des adultes
Des esclaves, en nombre égal à 50 % du total des mâles

Dans les endroits particulièrement religieux, on trouve également un grand nombre de prêtres. Dans ce cas, il y a un prêtre de niveau 3 tous les 20 kuo-toas de niveau 2, un de niveau 4 tous les 40 et un autre de niveau 5 tous les 80. Ils sont dirigés par l'un des groupes suivants :

Un prêtre de niveau 6 s'il y a moins de 160 kuo-toas, ou un de niveau 7 et son adjoint de niveau 6 s'ils sont entre 160 et 240,
un prêtre de niveau 8, un autre de niveau 7 et un troisième de niveau 6 si la population totale est comprise entre 240 et 320 individus,
un prêtre de niveau 9, deux de niveau 7 et trois de niveau 6 si les kuo-toas sont entre 320 et 400, et enfin
un prêtre de niveau 10, deux de niveau 8 et quatre de niveau 6 si le repaire réunit plus de 400 habitants.

Bien que les kuo-toas se nourrissent principalement de poisson, ils font également pousser des champs de varech et de champignons pour compléter leur régime alimentaire. Ces champs, éclairés par d'étranges moisissures phosphorescentes, sont cultivés par des esclaves qui seront ensuite, soit sacrifiés, soit dévorés.

Les trésors des kuo-toas sont le plus souvent des perles, des objets sertis de gemmes et en rapport avec la mer ou encore des minerais extraits par les esclaves. La plupart de leurs objets magiques proviennent de groupes d'aventuriers qui n'ont jamais revu la lumière du jour.

Écologie : les sages de la surface ne savent pas grand-chose de cette race souterraine violente et énigmatique, mais certains pensent que les kuo-toas sont farouchement engagés dans une guerre à trois camps avec les illithids et les drows. C'est en partie en raison de cet interminable affrontement qu'aucune de ces trois races n'a encore réussi à envahir le monde de la surface.

Lamie

	Lamie	Lamie noble
CLIMAT/TERRAIN :	- Désert, cavernes et villes en ruine -	
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	D	D
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	3	3
DÉPLACEMENT :	24	9
DÉS DE VIE :	9	10+1
TAC0 :	11	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4 (selon l'arme)	1-6 (selon l'arme)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	30 %
TAILLE :	M	M
MORAL :	Élite (13)	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000	5.000

Les créatures carnivores que l'on connaît sous le nom de lamies constituent, sans doute, le plus terrible péril que l'on puisse avoir à affronter dans les régions désertiques. Ces hybrides mi-humains, mi-quadrupèdes utilisent leur grande rapidité, leur sournoiserie et leurs sorts pour se débarrasser des aventuriers téméraires qui osent s'introduire dans les ruines qu'ils occupent.

Le torse, la tête et les bras d'une lamie sont ceux d'une splendide femme tandis que le bas de son corps est celui d'un animal (par exemple, une chèvre, un lion ou encore un cerf). Son corps lui permet de bénéficier de la rapidité de l'animal et de la force de l'humain. Elle est généralement armée de dagues, qu'elle utilise pour découper ses victimes en morceaux après les avoir tuées. Elle dégage parfois une odeur semblable au bouquet de certaines fleurs, ce qui lui permet d'attirer les proies imprudentes. Elle ne porte jamais le moindre vêtement ou bijou et s'exprime en commun.

Combat : la lamie est capable de faire appel aux sorts suivants, 1 fois par jour : *charme-personnes*, *illusion* (comme la baguette du même nom), *image miroir* et *suggestion*. Pour tout ce qui est durée, aire d'effet, etc., partez du principe que la créature est une magicienne de niveau 9. Ces sorts sont le plus souvent utilisés pour attirer les proies et leur faire perdre leurs moyens tandis qu'elle les dévore.

Le simple fait d'être touché par une lamie fait perdre 1 point de Sagesse (de manière permanente), et quiconque voit ainsi son score de Sagesse réduit à 3 obéit sans réfléchir à toutes ses instructions. Bien souvent, elle lui ordonne de l'aider à attaquer ses propres compagnons. Si elle a la possibilité d'absorber la Sagesse de plusieurs individus, elle n'hésitera pas une seconde. Elle peut même faire appel à son sort de *charme-personnes* pour rallier un autre de ses ennemis à sa cause.

Parmi les illusions derrière laquelle la lamie aime tout particulièrement se cacher, on trouve : une superbe demoiselle en détresse, une belle rôdeuse manifestement capable de se défendre toute seule ou encore une jeune elfe. Parfois, elle utilise tout simplement ce pouvoir pour faire apparaître un enfant en pleurs ou un groupe de paysans attaqués par un énorme monstre. Dans le même temps, elle se cache et guette le meilleur moment pour prendre ses proies par surprise.

Habitat/Société : les lamies habitent dans les cavernes ou les villes en ruine des régions inhospitalières ou désertiques. Ces créatures malfaisantes sont des êtres solitaires qui subsistent en dévorant ceux qui s'approchent un peu trop de leur territoire. En temps de disette, elles chassent les têtes de bétail. Il est rare qu'une lamie s'éloigne de plus d'une quinzaine de kilomètres de son antre.



Écologie : les lamies sont des monstres légendaires qui s'attaquent aux voyageurs ou gardent de puissants objets ou des lieux secrets. Ces mystérieuses créatures semblent uniquement chercher à généraliser le mal et le chaos dans la région qu'elles occupent.

Lamie noble

Ces monstres dirigent les lamies et gouvernent de grandes régions désertiques. Elles diffèrent des lamies normales en ce sens que la partie inférieure de leur corps est celui d'un serpent et que leur torse peut être celui d'un homme ou d'une femme. On prétend que les lamies normales, qui sont toutes femelles, naissent de l'union entre deux nobles.

Les lamies nobles de sexe mâle se battent à l'aide d'une épée courte et ont les pouvoirs d'un magicien de niveau 1-6 en plus de leurs sorts innés (*charme-personnes, illusion, image miroir* et *suggestion*). Les femelles ne portent pas d'armes et n'attaquent qu'à l'aide de leurs sorts, mais elles sont magiciennes de niveau 2-8 (plus leurs pouvoirs innés, bien sûr).

Le contact des lamies nobles absorbe lui aussi la Sagesse de ceux qui en sont la cible.

Toutes les lamies nobles sont capables de se transformer en humain, et c'est sous cette forme qu'elles tentent de s'infiltrer dans la société humaine et d'y semer le chaos. Elles parlent toutes les langues des humains et demi-humains. Lorsqu'elles se trouvent sous forme humaine, elles peuvent être reconnues pour ce qu'elles sont vraiment par un personnage de niveau 7 ou plus, qui a 5 % de chances de ne pas se laisser abuser par le monstre par niveau au-dessus du 6ème. Prêtres et paladins reçoivent un bonus de 15 % à ce jet de dés (un prêtre de niveau 10 aura donc 35 % de chances de percer à jour le déguisement de la lamie noble). Ces créatures sont parfois prises de crises de rage incontrôlables.

	Normal	Supérieur
CLIMAT/TERRAIN :	- Régions chaudes, mais de brèves visites sont possibles ailleurs -	
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Troupe	Solitaire (troupe)
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore	Herbivore
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)	Supra-géniale (19-20)
TRÉSOR :	R, S, T	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal bon	Loyal bon
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8	1-2
CLASSE D'ARMURE :	6	3
DÉPLACEMENT :	12, vl 24 (C)	15, vl 30 (B)
DÉS DE VIE :	7+7	12+7
TAC0 :	13	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6	2-12/2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	30 %	40 %
TAILLE :	G	G (1,50 m au garrot)
MORAL :	Élite (14)	Champion (16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4.000	8.000



Le lammasu, monstre à l'apparence d'un lion ailé mais doté d'une tête humaine, aide les individus d'alignement loyal bon. Il s'entend généralement bien avec toutes les créatures d'alignement bon.

Il ressemble à un lion à la fourrure dorée. Il a les ailes d'un aigle, et le visage d'un homme à la barbe et à la chevelure étonnamment fournies. Son aspect inquiétant est tempéré par son port altier et son expression souvent douce et pleine de compassion. Il communique dans sa langue maternelle, mais aussi en commun et à l'aide d'une forme de télépathie limitée.

Combat : les lammasu (invariable) s'inquiètent du bien-être et de la sécurité des autres créatures d'alignement bon. C'est pourquoi, ils se mêlent toujours au combat lorsqu'ils voient que l'une d'entre elles est menacée (en faisant toutefois attention de ne lui faire aucun mal).

Ils sont capables de se rendre invisibles et de se déplacer par le biais de *portes dimensionnelles* aussi souvent qu'ils le désirent. Ils sont en permanence entourés d'une aura de *protection contre le mal sur 3 mètres* (-2 aux attaques des créatures maléfiques et +2 aux jets de sauvegarde du lammasu contre les attaques de ces mêmes monstres). Ils sont également capables de jeter des sorts comme s'ils étaient des prêtres de niveau 7. Le nombre exact de sorts qu'ils peuvent utiliser chaque jour est le suivant : 4 de niveau 1, 3 de niveau 2, 2 de niveau 3 et 1 de niveau 4. Ils peuvent également, 1 fois par jour, jeter *soins des blessures graves* et *soins des blessures critiques*, à efficacité doublée (chacun de ces sorts permettant donc de récupérer, respectivement 4d8+2 et 6d6+6 points de vie). 10 % des lammasu sont également capables de prononcer une *parole divine*.

Lorsqu'il ne leur reste plus d'autre option, ils combattent à l'aide de leurs pattes avant, qui délivrent chacune 1d6 points de dégâts (2d6 s'ils attaquent leur adversaire en piqué).

Habitat/Société : la société des lammasu est très structurée et repose sur le respect des lois, comme l'on pouvait s'y attendre compte tenu de leur alignement. Tout comme les lions, ils constituent des troupes et résident dans de vieux temples abandonnés situés dans les régions chaudes. Ces édifices sont toujours consacrés, et les lammasu en sont en quelque sorte les gardiens (bien que ce soit là une fonction qu'ils se sont eux-mêmes imposée). Il est rare de trouver plus d'une troupe de lammasu dans un carré de 40 km de côté. Ces créatures ont en effet tendance à s'éparpiller autant que possible pour répondre très rapidement aux incursions du mal dans leur région.

Les femelles ne constituent que 25 % de la population, mais elles combattent avec autant d'efficacité que les mâles. Dans un repaire, il y a un petit pour quatre adultes. Les femelles ont une tête de femme, à la chevelure extrêmement longue.

Les chefs des diverses troupes se réunissent, 1 fois par mois, pour se tenir au courant de la manière dont progresse le conflit contre les forces du mal. Cette assemblée, qui a pour nom Blanchelune, se produit les nuits de pleine lune. Elle réunit généralement 6-36 lammasu normaux et 2-8 lammasu supérieurs, qui président. Un tel rassemblement de créatures d'alignement loyal bon provoque une vive lumière blanche qui englobe le temple où il se tient, et ce jusqu'à l'aube quand l'assemblée s'achève. Il est difficile d'imaginer un endroit plus sûr par nuit de pleine lune.

Bien que les lammasu vivent dans les régions chaudes, ils se rendent fréquemment sous les autres latitudes. Ils parlent le commun en plus de la langue qui leur est propre et sont parfois capables d'utiliser une forme de télépathie assez limitée.

Les étrangers d'alignement bon sont toujours bien reçus. Les neutres sont surveillés de près mais traités poliment sauf s'ils commencent à créer des ennuis. Quant aux individus d'alignement mauvais, on leur intime fermement de partir, et s'ils n'obtempèrent pas, la troupe les attaque. En cas de conflit, il y a 10 % de chances (cumulables) par tour qu'une troupe voisine entende l'appel des lammasu en danger et vienne à leur secours. Les lammasu vouent une inimitié particulièrement forte aux lamies et aux manticores. Quelques idiots ont d'ailleurs tendance à confondre manticores et lammasu, ce qui met rarement ces derniers de bonne humeur.

Écologie : les lammasu protègent les régions désertiques et empêchent les créatures maléfiques de s'y installer en maîtresses. Ils procurent ainsi une aide inestimable aux communautés installées en bordure des territoires hostiles.

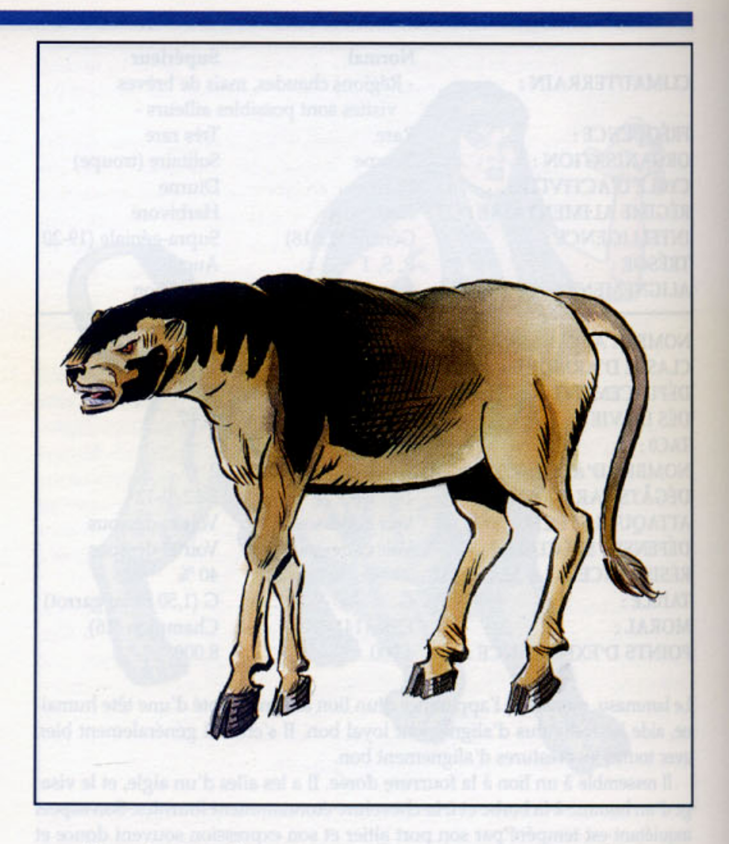
Lammasu supérieur

Ces créatures sont légèrement plus imposantes que les lammasu normaux et il est possible qu'une ou deux accompagnent une troupe d'au moins 6 lammasu. Les lammasu supérieurs peuvent à volonté se rendre invisibles, aller dans le Plan Astral et le Plan Éthéré ou encore se déplacer à l'aide de leurs pouvoirs innés de *porte dimensionnelle* et *téléportation sans erreur*. Leur aura de *protection contre le mal* est particulièrement puissante (6 m de rayon, -4 aux attaques des créatures maléfiques et +4 aux jets de sauvegarde du lammasu supérieur contre les attaques de ces mêmes monstres) et ils possèdent tous les pouvoirs curatifs de leurs plus faibles parents. Leurs sorts de prêtre, qu'ils utilisent comme s'ils avaient atteint le niveau 12, sont les suivants : 5 de niveau 1, 4 de niveau 2, 3 de niveau 3, 2 de niveau 4 et 1 de niveau 5. 50 % d'entre eux peuvent prononcer une *parole divine*.

Ces êtres communiquent en lammasu, en commun, par télépathie ou encore à l'aide de l'empathie qui les lie aux autres créatures. Bien que très imposants, ils restent toutefois aussi doux et aussi humbles que les lammasu normaux.

Leucrotta

CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré/Régions désertiques au relief tourmenté
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	D
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	6+1
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Capable de ruer lorsqu'il se replie
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,70 m de long, 2,10 m au garrot)
MORAL :	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975



Le leucrotta est une horrible créature particulièrement agressive qui hante les régions désertiques à la recherche de proies.

Il est généralement haut de 2,10 m au garrot et fait dans les 2,70 m de long lorsqu'il a atteint l'âge adulte. Son corps ressemble à celui d'un cerf, si ce n'est qu'elle a une queue de lion et des sabots fourchus. Sa tête est, quant à elle, celle d'une grosse belette, mais elle a deux excroissances osseuses acérées en lieu et place des dents. Sa robe est couleur fauve et s'assombrit peu à peu dans la région du cou jusqu'à devenir noire au niveau de la tête. Ses "dents" sont grises et ses yeux brillent d'un éclat rouge. Le leucrotta est en permanence suivi par une odeur de chairs animales en décomposition, et son haleine est particulièrement atroce.

Combat : ce monstre extrêmement rusé est capable d'imiter un grand nombre de voix et même de sons. Il peut, par exemple, se faire passer pour un homme, une femme, un enfant ou encore un animal blessé. Il se sert de cette faculté pour attirer ses proies jusqu'à portée d'attaque. Le leucrotta traque les humains, les demi-humains et même les autres prédateurs. Il est intelligent et capable de parler le commun en plus de sa propre langue.

Sa morsure délivre 3d6 points de dégâts. Certains prétendent que les excroissances osseuses qui lui servent de dents sont suffisamment dures pour traverser une plaque de métal. Un personnage protégé par une armure et/ou un bouclier, qui est touché par un leucrotta doit effectuer un jet de sauvegarde contre les chocs violents pour le bouclier. En cas d'échec, le monstre a réussi à le détruire (ce qui n'empêche pas son attaque d'infliger des dégâts normaux). Une fois le bouclier broyé, le leucrotta affecte l'armure s'il touche de nouveau.

Dès que l'un de ses adversaires a perdu tout moyen de protection, le leucrotta se désintéresse de lui pour s'attaquer aux autres intrus, s'il en reste. Il n'hésite pas à poursuivre ses ennemis, mais pas au point de perdre de vue ceux qu'il a déjà réussis à capturer.

Quand un leucrotta s'enfuit, il tourne le dos à son adversaire et lui délivre une violente ruade, chaque sabot infligeant alors 1d6 points de dégâts s'il touche sa cible.

Note à l'adresse d'éventuels traqueurs : il est quasiment impossible de suivre la piste d'un leucrotta, car ses empreintes sont identiques à celles d'un cerf.

Habitat/Société : ces horribles monstres terrorisent les régions désertiques, car la plupart des autres créatures ne supportent pas de les regarder en face. Leur laideur est légendaire. Ils s'installent dans des ravins particulièrement traîtres ou en haut de pics rocheux. Ils ont le pied aussi agiles que les chamois. Ils aiment tout particulièrement occuper une grotte, une tour abandonnée ou encore une cavité creusée dans un éboulis.

Si le repaire contient 4 leucrottas, il y a 10 % de chances qu'il en abrite un cinquième de ces monstres, un petit n'ayant que la moitié des dés de vie des adultes. Ces créatures ont un trop mauvais caractère pour être liées, même au sein d'une même famille. Leur territoire fait une trentaine de kilomètres de diamètre.

Le leucrotta ignore ce que signifie le terme "rapports amicaux", et toutes les autres créatures ne sont, pour lui, qu'une source de nourriture. Il arrive parfois qu'un individu d'alignement chaotique mauvais parvienne à en capturer un et à le forcer lui servir de gardien, mais il se rebelle à la première occasion.

Ceux qui sont assez braves pour pénétrer dans le repaire d'un leucrotta doivent commencer par réussir un jet de sauvegarde contre le poison (à -1) pour ne pas être affectés par la puanteur de l'endroit, sans quoi ils passent les 1-4 rounds suivants à avoir de violents haut-le-cœur. Une fois le barrage de l'odeur passé, il ne reste plus qu'à s'emparer du butin que le monstre a ramassé sur ses victimes passées.

Bien que les leucrottas préfèrent la viande fraîche, ils peuvent également se nourrir de charogne (ce qui ne fait rien pour améliorer leur réputation déjà bien mauvaise).

Écologie : les leucrottas vivent en marge de l'écosystème naturel. Ils ne jouent aucun rôle utile et sans doute serait-il extrêmement difficile de trouver un druide prêt à les protéger. Certains sages n'hésitent pas à avancer que le leucrotta n'est qu'une aberration née de l'imagination dérangée d'un archimage ou d'un dieu dément.

Quelques mages emploient toutefois la peau des leucrottas pour fabriquer des *bottes de sept lieux*, dans l'espoir que leur porteur aura par la suite le pied aussi sûr que ces monstres. Certains prétendent que la salive de leucrotta serait un antidote aux philtres d'amour, mais personne ne s'est encore porté volontaire pour tester cette théorie.

Lézard

	Feu	Géant	Minotaure	Souterrain
CLIMAT/TERRAIN :	Région chaude	Région chaude	Collines et montagnes tropicales	Souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare	Peu commun	Rare	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	B, Qx10, S, T	Aucun	J-N, Q, C (magie seulement)	O, P, Qx5
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	2-12	1-8	1-6
CLASSE D'ARMURE :	3	5	5	5
DÉPLACEMENT :	9	15	6	12
DÉS DE VIE :	10	3+1	8	6
TAC0 :	11	17	13	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	1	3	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8/2-16	1-8	2-12/2-12/3-18	2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	T (9 m de long)	E (4,50 m de long)	T (12 m de long)	E (6 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000	175	975	650

Lézard de feu

Les lézards de feu ressemblent à des dragons rouges, dénués d'ailes, ce qui est la raison pour laquelle on les appelle parfois "faux dragons". Ils sont gris et couverts de taches rouges et brunes (leur ventre est uniformément rouge). Leur couleur va en s'assombrissant au fil des années.

Combat : les lézards de feu se battent à l'aide de leurs pattes griffues et de leur gueule. Dans le même temps, ils peuvent cracher une gerbe de feu longue de 5 m et large de 3 m à son extrémité (contre 1,50 m à sa base). Cette attaque délivre 2d6 points de dégâts ou moitié moins en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles. Ces créatures sont immunisées contre le feu.

Habitat/Société : ces lézards vivent généralement sous terre mais en sortent tous les 15 jours environ pour aller chasser. Ils ramènent leurs proies dans leur antre pour les dévorer à leur aise, et c'est ce qui explique qu'il est possible de trouver des trésors dans leur caverne. Ils se déplacent lentement et passent la moitié de leur temps à dormir. Il y a 10 % de chances de trouver 1-4 œufs dans l'un de leur repaire (ils peuvent être vendus pour 5.000 po pièce). Les nouveau-nés quittent immédiatement l'antre pour aller chasser. Les lézards de feu sont attirés par les objets brillants, et leur trésor est généralement constitué de pierres précieuses et d'objets métalliques.

Écologie : ce monstre est peut-être un ancêtre du dragon rouge, à moins qu'il n'ait évolué de manière différente. Les vrais dragons ont tendance à éviter ces "contrefaçons", qui ont généralement une espérance de vie pouvant aller de 50 à 100 ans. Si leurs œufs valent 5.000 po, les nouveau-nés, eux, se négocient à 7.500 po pièce.

Lézard géant

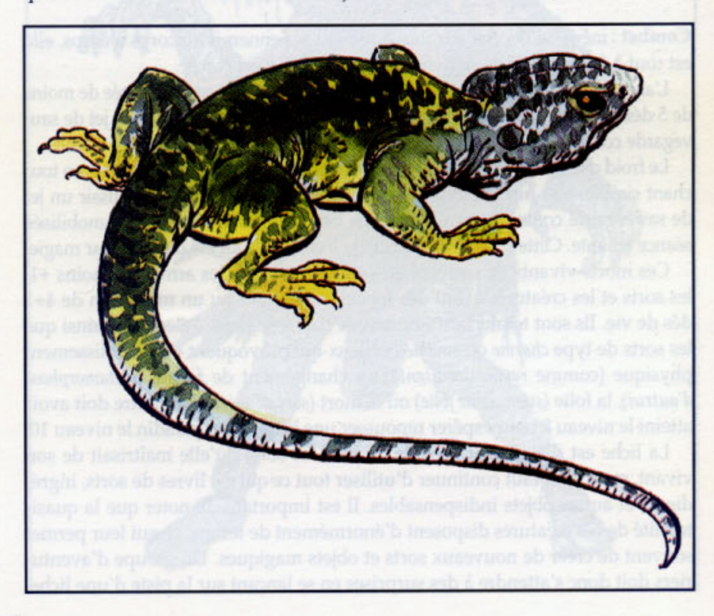
Ce lézard serait normal s'il n'était pas aussi grand. Il vit dans les marécages. Lorsqu'il touche sur un score de 20, il saisit sa victime entre ses mâchoires et lui inflige des dégâts doublés (2d8) dès ce round et pendant tous ceux qui suivent. Ce chasseur paresseux a tendance à attaquer toute proie potentielle passant non loin de lui. Sa grande taille le protège de la majorité des prédateurs mais en fait un gibier de choix pour les dragons noirs qui partagent son territoire. Les lézards géants sont parfois domestiqués par les hommes-lézards, qui s'en servent de montures, d'animaux de trait et de têtes de bétail. Un de leur repaire peut contenir un grand nombre d'individus de tout âge, depuis l'œuf non encore éclos jusqu'à l'ancien vieux de plus d'un siècle.

Lézard minotaure

Cet énorme lézard est très agressif et tire son nom de ses cornes, qui ressemblent à celles d'un minotaure. Le mâle ne les utilise jamais au combat, et l'on pense d'ailleurs qu'elles servent davantage à attirer les femelles. Il se bat à l'aide de ses pattes griffues et de sa gueule pleine de dents acérées. Il est passé maître dans l'art de tendre des embuscades et impose un malus de -5 au jet de surprise de ses proies. Lorsqu'il obtient un score de 20 sur sa troisième attaque, ses mâchoires se referment violemment sur sa victime et il lui inflige par la suite automatiquement 3d6 points de dégâts par round (l'individu piégé de la sorte est incapable de frapper le monstre au round suivant). Les lézards minotaures vivent dans les régions de montagnes ou de collines tempérées, à proximité du territoire des dragons rouges et des dragons de cuivre.

Lézard souterrain

Cette créature agressive a les pattes dotées de ventouses, ce qui lui permet de se déplacer le long des murs, et même au plafond. Lorsqu'elle touche son adversaire sur un score de 20, elle referme ses mâchoires avec une violence si grande que les dégâts qu'elle inflige sont doublés (4d6). Par la suite, la victime perd automatiquement 2d6 points de vie par round. Ces lézards ne quittent jamais volontairement leurs cavernes. Certains sont albinos et craignent la lumière (ils attaquent d'ailleurs à -1 pour toucher en plein jour ou sous un éclairage équivalent). D'autres espèces ont une langue pouvant faire jusqu'à 6 m de long. Toute créature de taille M ou moins saisie par la langue est attirée jusqu'à la gueule dès le round suivant et automatiquement mordue (à moins qu'elle ne se libère en réussissant un jet de barreaux et herses).



Liche

	Liche	Demiliche
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Voir ci-dessous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun	Aucun
INTELLIGENCE :	Supra-géniale (19-20)	Supra-géniale (19-20)
TRÉSOR :	A	Z
ALIGNEMENT :	Mauvais	Mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	0	Voir ci-dessous
DÉPLACEMENT :	6	Voir ci-dessous
DÉS DE VIE :	11+	Voir ci-dessous
TAC0 :	9	9
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	Voir ci-dessous
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touchée par les armes au moins +1, voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)	P (crâne humain) ou M (1,80 m de haut) sous sa forme ectoplasmique
MORAL :	Fanatique (17-18)	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	8.000	10.000



Les liches sont peut-être les morts-vivants les plus puissants qui soient. Elles cherchent à augmenter leur pouvoir à tout prix et ne s'occupent jamais des affaires des mortels, sauf lorsqu'ils gênent la réalisation de leurs plans.

Une liche est émaciée, voire squelettique, et son aspect général se rapproche beaucoup de celui du nécrophage ou de la momie. Ses orbites sont noires et vides, à l'exception de deux minuscules points de vive lumière qui ne sont autres que ses yeux. La liche voit normalement dans le noir le plus complet mais la lumière ne la dérange en rien, et ce, quelle que puisse être son intensité. Elle dégage en permanence une aura de froid et de ténèbres qui la rend extrêmement terrifiante. Avant de devenir un mort-vivant, cette créature était un magicien qui avait au moins atteint le niveau 18.

Les liches sont souvent (dans 75 % des cas) parées d'atours somptueux que l'on associe généralement à la grande noblesse. Lorsque ce n'est pas le cas, elles portent une robe de magicien tout à fait normale. Mais quel que soit leur choix vestimentaire, leurs habits sont en haillons, bien qu'ils aient 25 % de chances d'être magiques d'une manière ou d'une autre.

Combat : même si la liche affronte rarement ses ennemis au corps à corps, elle est tout à fait capable de se défendre quand elle y est forcée.

L'aura magique qui l'entoure est si puissante que toute créature dotée de moins de 5 dés de vie (ou inférieure au niveau 5) l'apercevant doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de s'enfuir, terrorisée, pendant 5-20 rounds.

Le froid que la liche dégage est tel qu'elle inflige 1d10 points de dégâts en touchant simplement une créature vivante. La victime doit, de plus, réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie si elle ne veut pas se retrouver immobilisée séance tenante. Cette paralysie dure jusqu'à ce qu'elle ait été dissipée par magie.

Ces morts-vivants ne peuvent être affectés que par les armes au moins +1, les sorts et les créatures ayant des facultés magiques ou un minimum de 4+1 dés de vie. Ils sont totalement immunisés contre le froid, l'électricité ainsi que les sorts de type *charme* ou *sommeil* et ceux qui provoquent un affaiblissement physique (comme *rayon débilitant*), un changement de forme (*métamorphose d'autrui*), la folie (*symbole de folie*) ou la mort (*sort de mort*). Un prêtre doit avoir atteint le niveau 8 pour espérer repousser une liche, et un paladin le niveau 10.

La liche est pleinement capable de jeter les sorts qu'elle maîtrisait de son vivant, mais il lui faut continuer d'utiliser tout ce qui est livres de sorts, ingrédients et autres objets indispensables. Il est important de noter que la quasi-totalité de ces créatures disposent d'énormément de temps, ce qui leur permet souvent de créer de nouveaux sorts et objets magiques. Un groupe d'aventuriers doit donc s'attendre à des surprises en se lançant sur la piste d'une liche, d'autant que ces morts-vivants peuvent continuer d'utiliser les objets spécifiquement conçus pour les membres de leur classe.

Il est extrêmement difficile de vaincre une liche, mais plus encore de la détruire irrévocablement. Ce monstre se protège en effet de l'anéantissement en créant un réceptacle magique (que d'aucuns appellent un phylactère) dans lequel il entrepose son énergie vitale. Le résultat est similaire à celui que l'on peut obtenir à l'aide du sort *réceptacle magique*. Pour que la liche soit annihilée une fois pour toutes, il faut la vaincre au combat puis trouver son phylactère et le détruire à son tour. Mais comme la créature s'arrange toujours pour que ce réceptacle soit extrêmement bien caché et protégé, il peut s'agir là d'une quête au moins aussi dangereuse que celle qui a conduit à la destruction physique de la liche.

Habitat/Société : les liches sont le plus souvent des monstres solitaires. Elles se sont volontairement détachées du monde des vivants et estiment désormais ne plus rien avoir à faire avec l'humanité. Il arrive parfois qu'elles recommencent à s'intéresser aux affaires des hommes, mais c'est généralement parce qu'un événement bien précis prend pour elles une importance toute particulière.

Une liche s'installe fréquemment dans un endroit inquiétant et doté de puissantes défenses, comme une place-forte ou encore une vaste crypte souterraine.

Lorsqu'une telle créature décide de se mêler des affaires du monde qui l'entoure, sa phénoménale intelligence en fait un adversaire extrêmement dangereux. Elle se repose parfois entièrement sur ses pouvoirs magiques pour mener ses objectifs à bien. Mais lorsque cela ne suffit pas, elle est tout à fait capable d'*animer* une armée de morts-vivants pour la servir. Lorsqu'elle a recours à une telle méthode, sa ruse et sa patience surhumaine compensent d'habitude largement les faiblesses inhérentes à une armée constituée de troupes incapables de réfléchir par elles-mêmes.

Comme la liche ne s'embarrasse pas des notions de bien ou de mal telles que nous les comprenons, elle en recule devant rien pour réaliser ses objectifs. Et comme elle considère que les mortels n'ont que peu d'importance, on se la représente malfaisante. Il arrive pourtant parfois, bien que rarement, qu'une liche puisse être de n'importe quel alignement.

Cette créature peut exister pendant des siècles sans jamais changer. Sa volonté la pousse toujours de l'avant et l'incite à créer de nouveaux sorts et à maîtriser une magie qui se trouvait hors de son atteinte lorsqu'elle était encore mortelle. Elle devient d'ailleurs si obsédée par sa quête du pouvoir absolu qu'elle oublie bien

souvent son existence précédente. Rares sont les liches qui conservent encore leur nom d'origine lorsque le passage des siècles leur a dérobé leurs ultimes vestiges d'humanité. Au lieu de cela, elles se choisissent généralement des titres comme "la Main Noire" ou encore "le Roi Oublié". D'aucuns prétendent que le fait de connaître le vrai nom d'une liche permet de détenir une certaine influence sur elle.

Écologie : la liche ne fait pas partie de l'ordre naturel de l'univers. Bien qu'elle ait autrefois appartenu au monde des vivants, elle est depuis devenue une créature surnaturelle.

Le magicien qui désire devenir une liche doit préparer son phylactère à l'aide des sorts *enchantement d'un objet, réceptacle magique, permanence* et *réincarnation*. Le réceptacle peut prendre n'importe quelle forme, mais il doit s'agir d'une œuvre d'art valant au moins 1.500 pièces d'or par niveau du mage. Une fois l'objet créé, le magicien doit concocter une potion mortelle à l'aide des sorts *forme ectoplasmique, permanence, cône de froid, mort simulée* et *animation des morts*. Il doit ensuite l'ingérer lors de la prochaine pleine lune. C'est la potion qui transforme le magicien en liche, mais il doit pour cela réussir un test de résistance aux chocs métaboliques lorsqu'il la boit. S'il le rate, il s'est trompé dans la réalisation de la potion et cette dernière le tue purement et simplement. Il est alors impossible de le ramener à la vie par quelque moyen que ce soit.

Demiliche

Contrairement à ce que son nom pourrait faire croire, la demiliche n'est en rien une liche plus faible que la moyenne. Bien au contraire, c'est la forme vers laquelle toute liche finit par tendre lorsque les pouvoirs qui lui permettaient de conserver une certaine intégrité physique commencent à ne plus faire effet. Dans la plupart des cas, la demiliche est réduite à un crâne, quelques ossements et un tas de poussière.

Lorsqu'une liche a appris tout ce qui était à la portée d'un mort-vivant, elle poursuit sa quête de pouvoir dans des plans dont même les plus grands sages ignorent jusqu'à l'existence. Et comme elle n'a plus aucun besoin de son corps physique, elle le laisse pourrir sur pied, comme elle aurait dû le faire bien des siècles plus tôt.

Quand quelqu'un pénètre dans le lieu où gisent les ossements de la demiliche, la poussière qui constituait autrefois son corps s'élève dans les airs et prend une forme humanoïde. Chez les plus anciennes demiliches (25 % d'entre elles), la silhouette s'avance, menaçante, mais sans véritablement attaquer, et se dissipe au bout de 3 rounds si elle n'a pas été frappée. Les 75 % restants maintiennent un certain lien avec leurs ossements, ce qui leur permet de prendre l'apparence (et les pouvoirs) d'une âme-en-peine. Il est impossible de repousser cette forme ectoplasmique, qui emmagasine l'énergie qu'on lui communique en attaquant et peut s'en servir pour riposter. Chaque point de dégâts infligé à la silhouette est ainsi converti en point d'énergie. La demiliche titube et semble être blessée à chaque coup (ce qui est un leurre), et il y a donc de grandes chances pour que ses adversaires l'attaquent de plus belle. Dès qu'elle a emmagasiné 50 points d'énergie, elle prend une forme qui ressemble davantage à son apparence de liche et qui possède tous les pouvoirs d'un fantôme. Là encore, il est impossible de la repousser.

Si jamais quelqu'un touche le crâne, ce dernier s'élève dans les airs et se tourne vers le plus puissant des attaquants (de préférence un jeteur de sorts). Instantanément, le monstre laisse échapper un gémissement produisant les effets d'un *rayon de la mort* et affectant toutes les créatures distantes de moins de 6 m. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde meurent et ne peuvent être ramenées à la vie.

Le round suivant, la demiliche change de mode d'attaque. Pour atteindre ce stade de son existence, elle a dû remplacer 5-8 de ses dents par des pierres précieuses, et chacune d'entre elles sert désormais de réceptacle à un sort d'*emprisonnement de l'âme* (pas de jet de sauvegarde). Le corps d'un individu affecté par ce pouvoir du monstre s'écroule sans vie et se décompose en l'espace de 1 round. Quand il a absorbé l'énergie vitale du plus puissant de ses adversaires, le crâne se laisse doucement retomber au sol. S'il continue à être agressé, il s'élève de nouveau et délivre encore et encore cette attaque jusqu'à ce que toutes ses gemmes soient occupées. Le fait de posséder une *amulette de protection vitale* permet de ne pas être emprisonné dans une pierre précieuse, mais le corps du personnage périt tout de même (son âme part se réfugier dans l'amulette).

En plus des attaques décrites ci-dessus, la demiliche est également capable de jeter une terrible *malédiction* sur ceux qui osent troubler son repos. Les aspects que cette imprécation peut prendre sont variables, mais immanquablement terrifiants (toujours être touché par ses ennemis, ne jamais réussir le moindre jet de sauvegarde ou encore ne plus jamais gagner le moindre point d'expérience, par exemple). La *malédiction* d'une demiliche peut être vaincue par un sort de *délivrance de la malédiction*, mais l'individu maudit perd alors 1 point de Charisme (de manière permanente).

Le crâne d'une demiliche est CA -6 et possède 50 points de vie. Il ne peut être affecté que par quelques rares sorts, et ce de façon bien spécifique : *oubli* le force à retourner se poser sans avoir attaqué (soit en gémissant, soit en absorbant une âme), *dissipation du mal* lui inflige 1d4+4 points de dégâts, *fracassement* 3d6, *parole divine* 5d6, et *mot de pouvoir mortel* le fait exploser en mille morceaux (ce qui le tue automatiquement) à condition que le mage ait jeté le sort depuis le Plan Astral ou Éthéré.

La plupart des armes sont incapables de faire le moindre mal au crâne, mais il existe des exceptions à la règle. Un guerrier ou un rôdeur armé d'une *épée acérée*, d'une *épée d'acuité* ou encore d'une *épée +5* peut infliger des dégâts normaux à ce monstre, tout comme un paladin muni d'une *épée acérée* ou au moins +4. De plus, tout personnage utilisant une arme au moins +4 ou une *masse de disruption* délivre 1 point de dégâts à la demiliche à chaque coup.

Lorsque le crâne est détruit, tous ceux qui se sont fait capturer par une gemme doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. S'ils le ratent, ils sont perdus à tout jamais (la demiliche s'est nourrie de leur énergie vitale pour utiliser ses pouvoirs). Si un personnage survit, sa pierre précieuse luit faiblement et un sort de *vision véritable* révèle qu'une minuscule silhouette se débat à l'intérieur. L'âme emprisonnée peut être libérée en cassant la gemme, mais il faut qu'elle puisse occuper un corps libre et distant de moins de 10 m, sans quoi elle s'envole aussitôt et devient irrécupérable. Le corps en question peut avoir été créé par les sorts *clone* ou *simulacre*.

Lorsque les morceaux d'un crâne pulvérisé ne sont pas détruits (par une immersion dans de l'eau bénite suivie d'un sort de *dissipation de la magie*), la demiliche se reforme en 1-10 jours.

Archiliche

Les sages entendent parfois parler de liches dont l'alignement ne serait pas mauvais, et certaines seraient même (ou du moins auraient été, car il n'est pas sûr qu'elles existent encore) loyales bonnes. Dans des circonstances extrêmement particulières, certains prêtres sont même parvenus à devenir des liches. Ces rumeurs ont récemment été vérifiées, mais les archiliches sont aussi rares que les éléphants roses.



Licorne

CLIMAT/TERRAIN :	Forêt tempérée
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Familiale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	X
ALIGNEMENT :	Chaotique bon

NOMBRE APPARAISSANT :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	24
DÉS DE VIE :	4+4
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6/1-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Charge
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G
MORAL :	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650

Les licornes ne vivent que dans les régions boisées des zones tempérées et toujours loin des habitations humaines. Ces fières créatures n'ont de contacts qu'avec les êtres de la forêt (dryades, pixies, esprits follets et autres), mais elles n'hésitent pas à se montrer lorsque leur environnement est menacé.

La robe de la licorne est du blanc le plus pur. Ses yeux sont le plus souvent bleu foncé ou rose vif. Sa crinière est très longue. Elle a également une touffe de poils blancs au-dessus de chaque sabot. Sa corne couleur ivoire prend naissance au beau milieu de son front et fait entre 60 cm et 90 cm de long. Les mâles sont reconnaissables à la petite barbiche blanche qu'ils arborent, tandis que les femelles sont plus graciles. Les sabots de la licorne sont fourchus et d'un jaune tendant vers l'ivoirin. Elles parlent leur langue natale ainsi que l'elfe et le langage de toutes les créatures des bois.

Combat : la licorne est capable de sentir la présence de tout ennemi distant de moins de 240 m. Elle se déplace de manière extrêmement silencieuse, ce qui pénalise de -6 le jet de surprise de ses adversaires. Elle se bat en délivrant 1 coup de corne et 2 coups de sabots par round. Sa corne est magique et attaque à +2 pour toucher. Il lui est également possible de charger, en se servant de sa corne comme d'une lance, mais elle doit pour se faire disposer d'au moins 10 m de terrain dégagé entre sa cible et elle. Si elle touche, elle empale son adversaire sur sa corne et lui inflige 3d12 points de dégâts. Elle est, par contre, incapable de combattre à l'aide de ses sabots au cours du même round.

Elle peut, 1 fois par jour, faire appel à son pouvoir de *téléportation*. La portée en est toutefois limitée, et ce sort ne peut transporter la licorne (et son éventuelle cavalière) qu'à une distance maximale de 360 m. Elle utilise souvent cette faculté en dernier recours, pour éviter de se faire tuer ou capturer.

La licorne est immunisée contre le poison et tous les sorts de type *charme* ou *immobilisation* et ceux qui provoquent la mort. Elle effectue ses jets de sauvegarde comme un magicien de niveau 11.

Habitat/Société : les licornes s'unissent pour la vie et s'installent dans un vallon dégagé situé au cœur de la forêt qu'elles ont choisi de défendre. À cet endroit, elles tracent sur le tronc des arbres un symbole lisible par toutes les créatures des bois et qui annonce clairement que la forêt est sous la protection d'une licorne. Les rôdeurs ont 10 % de chances par niveau de prendre conscience de ce fait lorsqu'ils pénètrent dans un bois. Une licorne n'entre dans une forêt défendue par une de ces semblables que s'il y a suffisamment d'espace pour plusieurs. En effet, une famille de licornes s'octroie souvent un territoire avoisinant les 100.000 hectares (environ 30 km x 30 km).



Il est possible de traverser librement la forêt d'une licorne et même d'y chasser, mais quiconque détériore la végétation ou tue les animaux pour le plaisir se fait aussitôt attaquer par la gardienne des lieux si elle se trouve à proximité (10 % de chances). La férocité de l'agression est proportionnelle à l'ampleur du crime commis à l'encontre de la nature. Par exemple, de jeunes inconscients s'amusant à jeter des pierres sur les animaux se feraient chasser en récoltant quelques bleus au passage, tandis que des orques en maraude se feraient exterminer jusqu'au dernier.

Une licorne solitaire accepte parfois de se faire dompter et monter par une jeune vierge humaine ou elfe, à condition que cette dernière ait le cœur pur et soit d'alignement bon. Si la licorne qui se soumet de la sorte est traitée avec douceur, elle devient la monture de la jeune femme pour la vie et peut même l'entraîner au-delà de sa forêt. Cette créature extrêmement loyale n'hésite pas à faire le sacrifice de sa vie pour protéger sa cavalière.

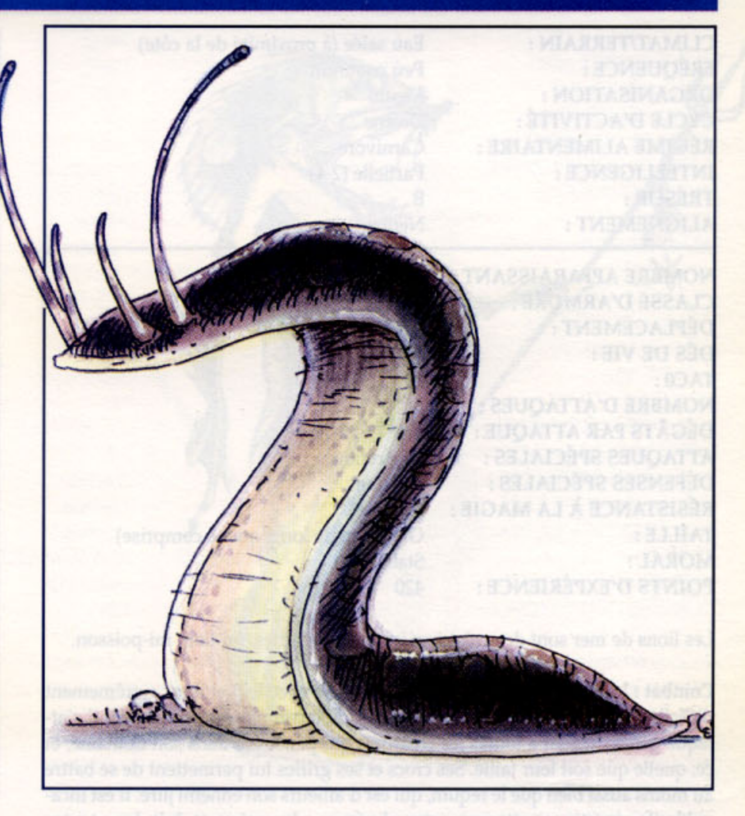
Écologie : ces herbivores mangent de l'herbe et des feuilles. Leurs seuls ennemis sont les griffons et les créatures qui détruisent la forêt (principalement les dragons rouges et les orques).

Personne ne connaît exactement l'espérance de vie de la licorne, mais on sait qu'elle dépasse les 1.000 ans. On pense d'ailleurs que cet être magique conserve une éternelle jeunesse jusqu'à ce que sa mort soit toute proche. Le secret de cette longévité n'est autre que sa corne. Cette excroissance est très prisée, car le fait d'en posséder une rend quasiment invulnérable à tous les poisons (dès que la corne touche une substance toxique, cette dernière devient un liquide inoffensif ; il est également possible de la réduire en poudre pour en faire un antidote universel, mais elle est alors perdue ; de plus, si la corne est portée au contact de la peau, le personnage bénéficie d'un bonus de +7 à tous ses jets de sauvegarde). Un alchimiste peut également utiliser l'une de ces cornes pour concocter 2-12 *potions de soins*. Une corne de licorne ne se négocie pas à moins de 1.500 pièces d'or.

Limace géante

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrains et endroits humides
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	8
DÉPLACEMENT :	6
DÉS DE VIE :	12
TAC0 :	9
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Crache de l'acide
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisée contre les armes contondantes
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De E à T (7,50 m à 15 m de long)
MORAL :	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	5.000



Les limaces géantes sont des monstruosités omnivores de la même famille que les limaces normales. Leurs mâchoires sont capables de déchiqueter la chair comme les plantes, d'autant qu'elles commencent par amollir leur nourriture à l'aide d'un acide hautement corrosif. La plupart ont le dos gris pâle et le ventre blanc.

Combat : la morsure de cette créature délivre 1d12 points de dégâts, mais sa salive acide reste son attaque la plus dangereuse. Elle ne peut la cracher que sur une seule cible, mais cette substance extrêmement corrosive attaque les chairs, les plantes et les objets (jet de sauvegarde contre l'acide pour ces derniers). Elle inflige également 8d4 points de dégâts, ce total étant réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles. La limace géante peut utiliser cette attaque à chaque round (ses réserves d'acide sont inépuisables), mais avec une précision qui laisse à désirer. Elle n'a ainsi que 10 % de chances de toucher au premier coup, pourcentage qui passe ensuite à 90 % si la cible se trouve à moins de 10 m d'elle (-10 % par tranche de 10 m supplémentaires). Si la limace rate son coup, la salive tombe à 3 m de la créatures visée (déterminez dans quelle direction de manière aléatoire). Notez que ce monstre est immunisé contre les propriétés corrosives de cet acide.

Les limaces géantes sont tellement fortes qu'il leur est possible d'enfoncer une porte ou de détruire un bâtiment en bois en l'espace de quelques secondes. Elles n'ont pas la moindre ossature et peuvent se glisser dans des trous et des crevasses qui seraient totalement infranchissables pour des créatures de bien plus petite taille. Par exemple, des aventuriers se réfugient dans une maison en pierre en pensant que cela les protégera de la limace géante qui les poursuit. À leur grande surprise, le monstre se déforme, passe par la porte qu'ils viennent juste d'emprunter et se met à asperger la pièce d'acide.

La langue râpeuse des limaces géantes leur permet de creuser la terre à la vitesse de 30 cm par round (15 cm de bois). La plupart des barricades sont donc incapables de les arrêter bien longtemps.

En raison de son absence de squelette et de sa peau caoutchouteuse, la limace géante est immunisée contre les armes contondantes et les sorts qui infligent des dégâts liés à l'écrasement ou à la violence de l'impact. Les autres armes et les autres sorts l'affectent normalement.

Habitat/Société : les limaces géantes peuvent se trouver dans tous les lieux sombres et humides, ce qui inclut les souterrains déserts, les marécages et la jungle. Ces créatures solitaires sont incapables de communiquer avec les autres. Elles possèdent une intelligence à peine quantifiable et n'ont que des réactions instinctives très rudimentaires.

Écologie : personne n'a jamais trouvé à quoi ces monstres pouvaient bien servir, sauf peut-être à déblayer les ordures. Aucune autre créature ne s'attaque à eux. Ils mangent de tout (plantes, détritus, charogne) mais préfèrent tout de même la viande fraîchement tuée. Vu qu'ils ont un appétit prodigieux, ils s'attaquent rarement aux animaux de petite taille, comme les écureuils et les singes (qu'ils auraient déjà de toute manière beaucoup de mal à apercevoir). Même lorsque la chasse est bonne, il leur faut généralement manger de la végétation pour finir de remplir leur estomac.

Les limaces normales réagissent très mal quand on les parsème de sel : elles s'assèchent rapidement et meurent en 2-5 rounds. Il serait surprenant que cette technique fonctionne sur la variété géante, mais peut-être certains sorts de convocation pourraient-ils faire l'affaire si on les modifiait suffisamment.

À l'heure actuelle, les limaces géantes restent un véritable danger dans la jungle, les marais et les complexes souterrains.

Lion de mer

CLIMAT/TERRAIN :	Eau salée (à proximité de la côte)
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	B
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	3-12
CLASSE D'ARMURE :	5/3
DÉPLACEMENT :	Ng 18
DÉS DE VIE :	6
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6/2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Lacération
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (4,50 m de long, queue comprise)
MORAL :	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420



Les lions de mer sont des créatures impressionnantes, mi-lion, mi-poisson.

Combat : le lion de mer est un monstre féroce avec lequel il est extrêmement difficile de s'entendre. Doté d'un instinct de territoire très développé, il s'attaque généralement à toutes les créatures qui pénètrent dans son domaine, et ce, quelle que soit leur taille. Ses crocs et ses griffes lui permettent de se battre au moins aussi bien que le requin, qui est d'ailleurs son ennemi juré. Il est incapable de répartir ses attaques entre plusieurs adversaires et doit donc toutes les porter contre la même créature. Si ses deux pattes touchent, il lacère sa victime et la plaque contre son poitrail (si elle n'a pas déjà attaqué au cours de ce round, la créature traitée de la sorte est incapable de le faire à moins de réussir un jet d'enfoncer, qui lui permet de se libérer de l'étreinte du lion de mer). La morsure qui suit bénéficie alors d'un bonus de +4 pour toucher et inflige des dégâts doublés si elle porte.

La tête de ce monstre est CA 5, tandis que le reste de son corps est couvert d'écailles qui lui confèrent une CA 3.

Les lions de mer sont extrêmement difficiles à dresser, mais si l'on y parvient, ils constituent les meilleures (et sans doute les plus puissantes) montures aquatiques qui soient. Ils sont très utiles comme sentinelles ou animaux de chasse, car leur rugissement se propage à 10 milles marins sous l'eau (plus de 18 km), ce qui laisse amplement le temps de se préparer au combat ou d'envoyer des renforts. Les lions de mer ne nagent toutefois pas avec autant de facilité que les chevaux marins (si les créatures aquatiques bénéficiaient d'une classe de manœuvrabilité, eux ne seraient que CM B).

Habitat/Société : chevaux marins et lions de mer ne se croisent presque jamais, vu que les premiers résident dans les grands fonds alors que les seconds ne s'éloignent jamais de la côte. Cette différence s'explique principalement par le régime alimentaire de chacun. Les chevaux marins mangent du plancton, tandis que les lions de mer ont besoin de viande, sous n'importe quelle forme (poisson, dinosaure ou même tête de bétail qui se serait un peu trop approchée de l'eau). Les lions de mer n'ont pas peur de la terre ferme et il est déjà arrivé qu'ils se halent sur le sable sur quelques dizaines de mètres pour aller chercher leur repas. Ce type d'incursion sur la terre ferme est certes extrêmement rare, mais le seul fait de savoir qu'un lion de mer rôde dans la région inquiète généralement bien plus les humains que lorsqu'on les prévient de la présence de requins. Mais il est vrai que ces créatures restent une menace assez mineure dans un monde où existent krakens, dinosaures et autres vampires.

Les lions de mer constituent des meutes, que l'on appellerait des troupes s'il s'agissait de lions terrestres. Le chef est le plus fort du lot (il a souvent le maximum de points de vie possible). Les individus des deux sexes chassent et s'occupent des petits, mais les mâles sont de meilleurs chasseurs, ce qui les différencie des lions de la savane.

Même si ces créatures se rendent rarement quelque part dans un but bien précis, il arrive qu'elles se rassemblent pour aller aider leurs congénères en difficulté (le plus souvent, cela se produit quand elles se trouvent assez près pour entendre les appels au secours des lions de mer menacés). Mais l'instinct de territoire reprend ses droits dès le combat terminé, et il est rare que le chef de la meute locale partage le butin (la viande) avec les visiteurs qui lui ont apporté leur aide. Bien souvent, une lutte s'ensuit alors entre les deux chefs. Si le local l'emporte, les autres repartent sans rien manger. Si c'est l'autre chef qui s'impose, ses congénères et lui-même restent juste assez longtemps pour dévorer les meilleurs morceaux puis s'en retournent chez eux. Quant au chef qui a été vaincu et affaibli devant les siens, il survit rarement assez longtemps pour prendre, lui aussi, part au festin.

Écologie : les lions de mer haïssent les requins et ne comptent par leurs efforts pour les traquer. Pourtant, ils semblent incapables de dévorer leurs ennemis jurés et laissent les carcasses sur place, aussi est-il difficile d'expliquer pourquoi cette rivalité existe. Certains sages affirment qu'elle découle d'un conflit entre les divinités mineures du monde naturel, mais sans doute serait-il plus juste de dire que ces deux prédateurs se disputent tout simplement le contrôle des océans.

Le lion de mer peut subsister à l'air libre pendant 24 heures avant que ses branchies ne s'assèchent et deviennent incapables d'assimiler l'oxygène contenu dans l'eau retenue par leurs écailles étanches. S'il peut constamment absorber de l'eau par la bouche, il lui est possible de survivre pendant 1 semaine entière avant qu'il devienne malade et meure de faim. En théorie, on peut le faire vivre en captivité, mais cela implique de l'enfermer dans un espace restreint. Un tel traitement a tôt fait de l'affecter psychologiquement, et ce fier animal finit par se laisser mourir à petit feu.

CLIMAT/TERRAIN :	Eaux côtières des régions tropicales ou subtropicales
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	A
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	20-200
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	1, ng 12
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m de haut ou plus)
MORAL :	Moyen (9)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35



Les locathahs sont des humanoïdes marins qui mènent une existence de nomades le long des côtes des régions chaudes.

Ces créatures font le plus souvent entre 70 et 90 kg pour une taille allant de 1,50 m à 1,80 m. Leur épiderme est couvert d'écailles fines mais résistantes, dont la couleur va de l'ivoirin sur le ventre et le cou jusqu'au jaune pâle sur le reste du corps. Les nageoires qui ornent leurs oreilles et leur colonne vertébrale sont ocres. Les premières améliorent leur ouïe, de même que leurs gros yeux leur permettent de mieux y voir sous l'eau. Le seul détail permettant de différencier les mâles des femelles est une bande ocre verticale marquant la poche dans laquelle ces dernières portent leurs œufs. Hors de l'eau, les locathahs sentent le poisson. Ils parlent une langue qui leur est propre, et 10 % d'entre eux sont également capables de s'exprimer en homme-poisson, en koalinth ou en tout autre langage sous-marin.

Combat : très intelligents, les locathahs ont mis au point des tactiques leur permettant de venir à bout de leurs ennemis, qui sont pourtant souvent plus puissants qu'eux. Ils combattent toujours en groupe, et leur efficacité est décuplée par le nombre. Lorsqu'ils se trouvent loin de chez eux, ils sont accompagnés d'anguilles géantes qui leur servent de montures et d'alliées.

La répartition des armes est généralement la suivante au sein d'un groupe de locathahs :

Lance	20 %	Arbalète	30 %
Trident	30 %	Épée courte	20 %

Les locathahs n'ont ni griffes ni dents et sont donc incapables d'infliger le moindre point de dégâts une fois désarmés. Lorsqu'une telle mésaventure leur arrive, ils tentent, soit de se saisir de l'un de leurs adversaires (si d'autres locathahs encore armés se trouvent toujours dans les parages), soit de s'enfuir. Ils combattent toujours jusqu'à la mort quand leur repaire est menacé.

Habitat/société : la société des locathahs s'est développée de la même manière que celle des humains. Ils possèdent un sens du territoire très développé et vivent de la chasse et de la cueillette. Ils s'installent dans des formations rocheuses qu'ils évident pour en faire de véritables forteresses sous-marines dont la moindre ouverture est protégée par une porte épaisse, des volets ou encore des barreaux de corail. Bien souvent, 4-16 anguilles marines protègent cette citadelle, et il y a 50 % de chances que les locathahs aient également installé des pièges mettant à profit le contact venimeux des physalies géantes qui partagent leur environnement. Un troupeau d'anguilles géantes est toujours gardé à proximité d'un tel château-fort.

La société des locathahs repose sur un assemblage de tribus, qui peuvent regrouper de 20 individus à plusieurs centaines. Tout groupe de 40 locathahs est encadré par un chef (4 DV, 18 pv) et ses 4 assistants (3 DV, 14 pv chacun). Les clans réunissant plus de 120 de ces créatures sont dirigés par une cheftaine (5 DV, 22 pv) protégée par 12 gardes du corps (3 DV, 12-14 pv chacun).

Les cheftaines sont toutes de grandes pondeuses. Les œufs sont regroupés dans des couveuses gardées en permanence, où ils éclosent 5 ou 6 mois après avoir été pondus. Les petits sont élevés par la communauté mais se voient tous assigner un "parent", adulte non-combattant qui en a la charge.

Les chamans locathahs sont des prêtres pouvant atteindre le niveau 3.

Écologie : les locathahs sont omnivores. Certains d'entre eux sont des agriculteurs (sous-marins) et d'autres des chasseurs ou encore des cueilleurs, ce qui leur procure une alimentation variée. Leur technologie se trouve actuellement au niveau de l'âge de pierre, et ils sont seulement capables de produire des armes, des outils et quelques ornements à partir des matériaux dont ils disposent. Leurs objets magiques ou plus évolués sont obtenus dans les épaves de vaisseaux ou encore sur le corps de leurs ennemis abattus ou des pauvres diables qui se sont noyés. Bien qu'ils défendent farouchement leur territoire en cas d'invasion, ils coopèrent avec les visiteurs si ces derniers ne se montrent pas hostiles (ils aiment tout particulièrement faire affaire avec les marchands). Leurs bijoux et gravures sur corail sont très prisés des collectionneurs d'art, et on les leur échange généralement contre des articles en fer forgé ou en céramique et d'autres objets durables du même genre. On peut louer leurs services tant que cela ne les force pas à quitter leur domaine. Ils font payer un droit de passage aux humains venant pêcher dans leurs eaux territoriales.

Ils ne quittent jamais l'eau volontairement, car ils ne peuvent presque rien faire sur la terre ferme. Ils sont tout juste capables de ramper extrêmement lentement, peu habitués qu'ils sont à devoir porter leur propre poids. Si on leur permet de voler ou de léviter à l'aide de sorts, ils ne se sentent plus aussi désarmés. Par contre, ils peuvent toujours suffoquer très rapidement dès que leurs branchies s'assèchent. À partir de 10 tours passés à l'air libre, le locathah subit 1 point de dégâts par round. Ce phénomène de déshydratation cesse dès qu'il se plonge dans l'eau.

Les locathahs tentent toujours de récupérer ceux des leurs qui se sont fait capturer (ou du moins leur dépouille). Si ceux-ci se trouvent à bord d'un navire, il n'est pas impossible que les locathahs chargés de les ramener commencent par exiger que leurs congénères leurs soient rendus, à moins qu'ils ne coulent le bateau sans autre forme de procès.

Loup

	Loup commun	Worg	Loup noir	Loup arctique
CLIMAT/TERRAIN :	Non-tropical	Forêt	Forêt	Arctique
FRÉQUENCE :	Peu commun	Rare	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Familiale	Meute	Meute	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)	Partielle (2-4)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	I
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre mauvais	Neutre	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-12	(1 % 1)	3-12	3-12 2-8
CLASSE D'ARMURE :	7	6	6	5
DÉPLACEMENT :	18	18	18	18
DÉS DE VIE :	3	3+3	4+4	6
TAC0 :	17	17	15	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-5	2-8	2-8	2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Givre
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	P (90 cm à 1,20 m de long)	M (1,20 m à 2,10 m de long)	G (2,10 m à 3,60 m de long)	G (2,10 m à 3,60 m de long)
MORAL :	Moyen (10)	Stable (11)	Moyen (10)	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	120	120	175	975

Le loup est un carnassier très actif, extrêmement rusé, capable de survivre sous presque toutes les latitudes. Une aura de doutes et de mystère le suit partout, et on le perçoit comme un tueur sanguinaire qui massacre hommes et animaux à défaut d'avoir autre chose de plus intéressant à faire. En fait, jamais un loup qui ne soit pas charmé ni enragé ne s'en est pris à une créature plus intelligente que lui (il existe 1 % de chances de rencontrer un loup enragé, qui est automatiquement seul et attaque tout ce qui bouge).

Les loups du nord peuvent être blancs, gris ou noirs, tandis que ceux du sud ont des teintes brunes ou rousses. La couleur de la robe varie en fonction du climat, mais tous ont de nombreux traits communs : leur queue est touffue, tandis que leurs mâchoires sont puissantes, leurs dents grosses et écartées, leurs oreilles larges et hautes, leurs pupilles rondes. Leurs yeux dorés ou ambrés sont si expressifs qu'il est difficile de ne pas se dire qu'ils sont capables de s'exprimer par empathie.

Combat : les loups chassent en meutes durant l'hiver et à la fin du printemps, période de l'année durant laquelle ils ne peuvent espérer attraper que des herbivores de grande taille. Ils préfèrent toutefois le petit gibier, dont la capture ne nécessite pas de dépenser autant d'énergie (mais même dans ce cas, ils ne parviennent généralement à attraper que des animaux malades ou affaiblis). Chaque meute ne traque qu'une seule proie de grande taille par semaine, et les loups peuvent passer plusieurs jours sans manger. Par contre, en plein été, un seul loup peut dévorer jusqu'à trente souris.

Lorsque les humains les attaquent, ils se sauvent en jetant de fréquents coups d'œil derrière eux pour s'assurer qu'ils ne sont pas suivis. S'ils se trouvent dans l'incapacité de s'enfuir, ils attaquent en s'en prenant aux vêtements de leur chasseur (ou encore à ses bras ou à ses jambes) jusqu'à ce qu'une ouverture se présente. Ils ne perdent pas la moindre occasion de détaler.

Habitat/Société : les loups ont leur société, de la même manière que les humains et les demi-humains. Ils vivent, chassent et jouent en famille. La structure sociale est extrêmement stricte et toujours respectée scrupuleusement. Chaque meute est dirigée par un mâle alpha, sa compagne étant la femelle alpha. Eux seuls peuvent procréer, mais la deuxième femelle aide souvent à élever les petits.

Ils préfèrent les régions où ne vit aucun autre prédateur de grande taille. Leur domaine leur offre de nombreuses aires de jeu (rochers, arbres abattus et ruisseaux jouent un grand rôle dans leurs périodes de divertissement). Ils quittent la région dès que les humains viennent s'y installer.

Écologie : le loup est un chasseur extrêmement utile à l'équilibre naturel des contrées sauvages, mais on le craint tellement qu'on l'a totalement fait disparaître de certaines régions. Ce génocide a entraîné une énorme recrudescence du nombre des rongeurs et des cervidés, ce qui a failli détruire les écosystèmes locaux.

Loup noir

Le loup noir est un ancêtre de l'espèce actuelle. Bien que plus gros, il est semblable à son descendant.

Worg

Le worg est un rejeton du loup noir qui est plus intelligent que son parent et également plus maléfique. Cette créature dispose d'un langage très rudimentaire et sert souvent de monture aux gobelins.

Loup arctique

Ce monstre est le plus dangereux de tous les loups. Il est connu pour sa taille et sa méchanceté. Il ne vit que dans les régions froides. Il est capable de cracher un souffle glacé infligeant 6d4 points de dégâts à toutes les créatures se trouvant distantes de moins de 3 m (1 fois tous les 10 rounds, un jet de sauvegarde réussi contre les souffles permettant de réduire les dégâts de moitié). Le froid ne l'affecte en rien, mais le feu lui inflige 1 point de dégâts supplémentaire par dé. Plus intelligent que les autres loups, il est capable de communiquer avec les worgs et dispose d'un langage assez sophistiqué. Sa robe blanche ou argentée est proprement splendide (elle vaut d'ailleurs 5.000 pièces d'or si elle est ramenée en bon état) et ses yeux sont bleu pâle ou couleur argent.



	Lutin	Killmoulis
CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré/Rural	Terres humaines
FRÉQUENCE :	Rare	Peu commun
ORGANISATION :	Tribale	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	NOCTURNE	NOCTURNE
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Végétarien	Omnivore, charognard
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	O, P, Q	K
ALIGNEMENT :	Loyal bon	Neutre (chaotique bon)
NOMBRE APPARAISSANT :	4-16	1-3
CLASSE D'ARMURE :	3	6
DÉPLACEMENT :	12	15
DÉS DE VIE :	1/2	1/2
TAC0 :	20	20
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2 (arme)	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Jets de sauvegarde comme un clerc de niveau 9	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	20 %
TAILLE :	Mi (60 cm de haut)	Mi (moins de 30 cm de haut)
MORAL :	Stable (11-12)	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175	35

Les lutins sont de petits êtres inoffensifs qui ont peut-être un lointain lien de parenté avec les petites-gens. Paisibles et amicaux, ils résident dans les régions pastorales et vivent de la cueillette.

Ils ne dépassent pas 60 cm de haut mais sont incroyablement vifs. Ils ressemblent à de petits elfes aux cheveux bruns et aux yeux bleus. Leur vêtements bigarrés sont faits de laine ou de lin et parés de dorures. Ils sont en général affublés de bourses en cuir leur permettant de transporter moult outils pour réparer le cuir, le bois et le métal.

Ils parlent leur propre langue ainsi que celles des elfes, des pixies, des esprits-follets et des petites-gens. Ils peuvent également s'exprimer en commun.

Combat : les lutins n'ont aucun goût pour le combat et n'y ont recours que s'ils sont menacés. Mais, en colère, ils affrontent rarement leurs adversaires au corps à corps. Ils préfèrent nettement utiliser leur magie.

Leurs sens sont si aiguisés qu'il est impossible de les surprendre. Ils savent se fondre dans leur environnement avec un art consommé et peuvent devenir quasiment invisibles s'ils le désirent. C'est cette faculté, combinée à leur grande agilité, qui leur confère une CA 3.

Les lutins font appel à leurs pouvoirs innés pour harceler leurs ennemis jusqu'à les faire fuir. Ils peuvent utiliser les sorts suivants, 1 fois par jour : *confusion, image miroir* (3 images), *lumières dansantes, lumière éternelle, porte dimensionnelle, protection contre le mal* et *ventriloquie.* S'ils sont pris au piège et sans aucun sort disponible, ils se battent à l'aide d'une petite épée courte (1d2 points de dégâts).

Habitat/Société : les lutins vivent dans les régions rurales. Ils s'installent dans de petits terriers ou des bâtiments abandonnés, et il n'est pas rare qu'ils habitent à proximité d'une ou plusieurs fermes car ils sont fascinés par les exploitation agricoles.

Ils se nourrissent de fruits sauvages, qu'ils cueillent, et de céréales qu'ils glanent dans les champs les plus proches. Mais comme ils sont fondamentalement honnêtes, ils rendent au fermier "volé" un service en échange de ce qu'ils lui ont pris. Par exemple, un lutin pourrait traire les vaches et se payer en nature en ramenant chez lui un peu de lait.

Certains vont même parfois jusqu'à devenir des lutins d'intérieur. Ils observent les familles humaines des environs, et si l'une d'entre elles est jugée digne de les accueillir (ce qui n'est pas donné à tout le monde), ils s'introduisent en secret dans la maison. La nuit, lorsque les occupants dorment, ils effectuent toute une série de tâches utiles : ils filent la laine, font le pain, réparent les outils agricoles, veillent à ce que les renards ne s'approchent pas du poulailler,



recousent les vêtements, et ainsi de suite. Si un voleur s'introduit discrètement dans la maisonnée, ils font suffisamment de bruit pour réveiller les propriétaires. Les chiens de garde et autres animaux domestiques considèrent les lutins comme leurs amis et ne les attaquent jamais, pas plus qu'ils ne font de bruit en les voyant.

Tout ce que les lutins demandent en échange du travail accompli, c'est un peu de lait, du pain et, de temps en temps, un petit morceau de fruit. Pour respecter les formes, il faut toutefois faire semblant de ne pas s'apercevoir qu'ils sont là. Si quelqu'un se vante d'avoir un lutin chez lui, ce dernier disparaît aussitôt.

Ces créatures ne sont pas cupides, mais elles possèdent quelques trésors qu'elles ont pris à des créatures malfaisantes ou reçus en cadeau d'humains. Il arrive parfois qu'un lutin abandonne son trésor en un endroit où il sera forcément trouvé par un individu bon et dans le besoin.

Les étrangers sont étroitement surveillés par les lutins d'une communauté donnée jusqu'à ce qu'il soit possible de savoir ce qu'ils sont venus faire dans la région. S'ils décident qu'un étranger est inoffensif, ils le laissent tranquille. Dans le cas contraire, ils s'unissent pour le chasser.

Ils connaissent l'endroit où ils habitent comme leur poche et font donc d'excellents guides. Si on lui demande poliment, il y a 50 % de chances qu'un lutin accepte de tenir ce rôle.

Écologie : les lutins sont végétariens et vivent très bien de ce qu'ils arrivent à glaner autour d'eux. Ils savent ainsi accommoder des restes si petits que les humains ne les aperçoivent même pas. Et lorsqu'ils vont se servir dans les champs, c'est après la récolte, où ils peuvent ramasser fruits et céréales abandonnés et voués à pourrir.

Killmoulis

Le killmoulis est un distant cousin du lutin. Il fait moins de 30 cm de haut, mais est affublé d'une tête démesurée et d'un nez véritablement prodigieux. Les killmoulis savent se fondre dans leur environnement, ce qui explique qu'ils ne sont qu'à 10 % détectables. Ils vivent en symbiose avec les humains, le plus souvent dans des lieux où transite la nourriture. Ils résident sous le plancher ou encore dans l'épaisseur des murs.

Lycanthrope, généralités

Les lycanthropes sont des humains capables de prendre la forme d'un animal ou d'un monstre. Le terme "lycanthrope" est en fait mal choisi, car il provient de *lycos* (loup) et d'*anthropos* (homme). Thérianthrope (de *therios*, animal, et *anthropos*, homme) serait certainement plus approprié, mais comme les loups-garous sont les plus représentés de cette famille de monstres, le terme lycanthrope est désormais passé dans les mœurs.

Comme si les choses n'étaient pas déjà suffisamment compliquées, il existe également de "faux lycanthropes", des créatures telles que le mucal et le muloup qui sont, elles, des animaux capables de se transformer en humain. Ces monstres (que l'on nomme parfois "anthérions" par défaut) transmettent leur nature génétiquement (c'est-à-dire en se reproduisant) et non en infectant d'autres individus. Ces deux familles de créatures ne possèdent pas non plus les mêmes vulnérabilités : les anthérions peuvent ainsi être blessés par des armes en fer froid, tandis qu'il faut une arme en argent pour affecter un lycanthrope. Enfin, ces deux espèces se haïssent au plus haut point, et chacune de ces créatures attaque toujours son pendant (les muloups se jettent sur les loups-garous, et ainsi de suite).

Mais sans même aborder le problème des différents animaux, il existe plusieurs sous-espèces de lycanthropes pour chaque animal. On dénombre, par exemple, trois types de loups-garous complètement distincts. Seule leur forme intermédiaire permet de les différencier : le premier a des crocs, un corps couvert de fourrure, une queue, des pattes de loup et des traits lupins (mais pas de museau) ; le deuxième a un corps et une tête faisant tout à fait penser à ceux d'un loup, mais des mains humaines (on le confond d'ailleurs aisément avec un loup lorsqu'il se tient à quatre pattes) ; enfin, le troisième a pour forme intermédiaire celle d'un loup immense, presque aussi gros qu'un ours.

Toutes ces créatures souffrent d'une même affliction (beaucoup disent même qu'il s'agit d'une malédiction) : la lycanthropie. Il convient toutefois de faire la part des choses entre les vrais lycanthropes et ceux qui ont été infectés. Les premiers sont ceux chez qui la lycanthropie se transmet génétiquement : ils s'accouplent avec d'autres lycanthropes et leur progéniture partage donc naturellement leur état. Seuls les vrais lycanthropes peuvent contaminer d'autres créatures. Les lycanthropes infectés sont ceux qui sont devenus "malades" après avoir été mordus par un vrai lycanthrope.

Il existe également des êtres dont on dit qu'ils montrent tous les symptômes de la lycanthropie provoquée. Ceux-là changent de forme à l'aide de sorts ou d'objets magiques et ne peuvent en aucun cas contaminer d'autres créatures (mais il leur est bien sûr possible de transmettre leurs objets magiques à d'autres individus). Certains de ces objets sont maudits, ce qui signifie qu'il est impossible de s'en séparer sans l'aide d'un sort de *délivrance de la malédiction*. Parmi les lycanthropes de ce type, on trouve les dames des cygnes et tous les utilisateurs de *capes de la raie manta*.

Enfin, il existe également des lycanthropes maudits, dont la condition est le résultat du sort *lycanthropie* (voir encadré).

Les vrais lycanthropes et ceux qui mettent à profit leur lycanthropie provoquée haïssent rarement la "malédiction" qui les afflige. Ils se considèrent comme faisant autant partie de l'ordre naturel que les autres créatures et estiment qu'ils ont autant le droit à la vie qu'elles. Par contre, ceux qui se sont retrouvés dans cet état après avoir été mordus par un vrai lycanthrope ou affectés par le sort décrit ci-dessous sont le plus souvent désespérés d'avoir à traîner un tel fardeau. Ces malheureux cherchent généralement le moyen de se guérir, et il n'est pas rare qu'ils décident de traquer le monstre qui les a contaminés (ou le magicien qui les a maudits).

Description : la plupart des lycanthropes possèdent trois formes distinctes, mais certains n'en ont que deux (référez-vous à la description de chacun pour de plus amples détails). La première forme est toujours celle d'un humain ou d'un humanoïde (il s'agit là de leur apparence initiale), mais elle se modifie légèrement au fil du temps pour devenir toujours plus animale. La deuxième est celle d'un hybride ; sa taille est généralement intermédiaire et ses traits constituent un étonnant mélange des deux codes génétiques qui cohabitent chez le lycanthrope. Quant à la troisième forme, elle est quasiment identique à celle d'un animal de l'espèce appropriée (le seul détail pouvant trahir le monstre est que ses yeux luisent parfois dans l'obscurité). Un lycanthrope abattu reprend toujours sa forme humanoïde dans le round qui suit sa mort.

Contracter la lycanthropie : quel que soit leur mode d'attaque, tous les vrais lycanthropes sont capables de propager leur infection. Toute créature humanoïde blessée (mais non tuée) par un monstre de ce type peut ainsi être contaminée. Ces chances d'infection sont égales à 1 % par point de dégâts subi (exception : cette chance passe à 2 % par point de dégâts subi dans le Demi-Plan de la Terreur, Ravenloft). Certains lycanthropes transmettent leur maladie seulement par leurs coups de griffes ou leur morsure, tandis que d'autres peuvent le faire en se servant d'armes de poing. Pour simplifier, on considère qu'un personnage ayant, par exemple, subi 24 points de dégâts (infligés par n'importe quel type d'attaque) au cours d'un affrontement contre un loup-garou aura par la suite 24 % de chances de rejoindre les rangs des lycanthropes infectés.

Si l'individu mâche de la belladone dans l'heure qui suit le combat, il y a 25 % de chances que l'herbe à loups le soigne (mais ce qui est sûr, c'est qu'elle le rend terriblement malade pendant 1-4 jours, délai pendant lequel il est incapable de faire quoi que ce soit). Il n'est nul besoin de manger beaucoup de belladone pour que cette dernière fasse effet, mais elle doit par contre avoir été ramassée moins de 1 semaine auparavant. Si le personnage en mange trop, il peut toujours être guéri (ses chances n'augmentent pas), mais son état de grande faiblesse dure 2-8 jours.

Il n'existe qu'un seul autre moyen de guérir une personne affectée : lui faire bénéficier d'un sort de *délivrance de la malédiction* par nuit de pleine lune (ou l'une des deux nuits qui la suit ou la précède directement). Une fois le sort jeté, le malade n'a plus qu'à réussir un jet de sauvegarde contre la métamorphose pour que la malédiction soit levée. Dans le cas contraire, la transformation a bel et bien lieu et le sort reste sans effet. *Guérison des maladies* ne permet pas de vaincre la lycanthropie, pas plus que les autres sorts de soins.

Seuls les lycanthropes infectés peuvent être soignés. En effet, les vrais lycanthropes ne sont en rien "malades" et leur condition naturelle ne peut être modifiée. Ils contrôlent d'ailleurs totalement leurs changements de forme et ils ne sont nullement affectés par la tombée de la nuit, les phases de la lune ou toute autre condition provoquant la métamorphose involontaire des autres créatures de ce genre.

Combat : sous sa forme humaine, le lycanthrope se bat à l'aide d'armes. Il a par contre tendance à se servir de ses armes naturelles (griffes, gueule, etc.) sous ses autres formes.

Lycanthropie (Nécromancie, Altération)

Sort de magicien de niveau 6

Portée : Contact	Temps d'incantation : 6
Composantes : V, S, M	Aire d'effet : Créature touchée
Durée : Spéciale	Jet de sauvegarde : Annule

Cette malédiction transforme pour un temps en lycanthrope la créature touchée par le magicien. Ce dernier doit d'abord réussir son jet d'attaque, et la victime a ensuite droit à un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elle devient un lycanthrope, et son affliction se manifeste les nuits de pleine lune. Après chaque crise, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour voir si elle parvient à vaincre la malédiction.

Ce sort permet d'infecter une créature avec n'importe quel type de lycanthropie existante. C'est le sang animal utilisé comme composante matérielle qui détermine en quoi la victime se transformera.

La lycanthropie se manifeste les nuits de pleine lune, mais également la nuit précédente et la nuit suivante (pendant un total de 3 nuits par mois). Durant ces périodes, le personnage ne récupère aucun point de vie au cours de sa nuit et se "réveille" fatigué, sans jamais pouvoir se souvenir de ce qui lui est arrivé sous sa forme animale. Une fois transformé, il prend les caractéristiques, immunités et autres défenses du monstre qu'il est devenu. Il se retrouve également aussi assoiffé de sang que la bête en question, mais il est par contre incapable de propager son infection. Une fois la crise de 3 nuits écoulée, le personnage peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre les sorts (à -3). S'il le réussit, il parvient à vaincre la malédiction une bonne fois pour toutes.

Un sort de *délivrance de la malédiction* permet à la victime d'avoir droit à un nouveau jet de sauvegarde contre la métamorphose. Si elle le réussit, la malédiction cesse de faire effet. Un *souhait* met également un terme à la *lycanthropie*, mais tous les autres sorts restent sans effet.

Sous sa forme animale ou hybride, il ne peut être blessé que par les armes magiques ou en argent (exception : dans Ravenloft, il est également immunisé contre les armes non-magiques sous sa forme humaine). Les autres le touchent bien, mais les blessures qu'elles provoquent se referment trop rapidement pour lui infliger le moindre point de dégâts. Un lycanthrope est affecté normalement par les sorts, l'acide, le feu et les autres attaques spéciales. Sa grande vulnérabilité à l'argent fait qu'il en éprouve une violente aversion et refuse de le toucher. Chez certains de ces monstres, cette obsession a un tel effet psychosomatique que le seul fait d'entrer en contact avec de l'argent suffit à les brûler.

Habitat/Société : les vrais lycanthropes peuvent se transformer à volonté, quelle que soit l'heure et sans tenir compte des phases de la lune. Pour leur part, les lycanthropes infectés sont généralement humanoïdes en cours de journée. Lorsque le soleil se couche les nuits de pleine lune (ou celle qui les précède ou les suit directement, pour un total de 3 nuits consécutives par mois), ils se transforment contre leur gré et deviennent véritablement assoiffés de sang. Le personnage affecté échappe alors au contrôle du joueur, et c'est le MD qui détermine ses actes.

Le score de Force du PJ passe temporairement à 19, tandis que sa classe d'armure, son nombre d'attaques, sa vitesse de déplacement et ses immunités deviennent identiques à celles du lycanthrope qui l'a contaminé. Il a pour seul désir de chasser et de tuer, et il s'en prend souvent de préférence aux gens qu'il connaît bien (amis comme ennemis). Il est totalement incapable de faire la différence entre ses compagnons et ses adversaires ; tout ce qui compte pour lui, c'est l'intensité des émotions qui le lient à ces individus.

Quand il retrouve son apparence normale, il récupère instantanément 10 à 60 % (1d6x10) des points de vie perdus sous sa forme animale. Il se souvient également vaguement avoir commis des actes abominables.

Chaque type de lycanthrope possède un langage qui lui est propre, et certaines de ces créatures parviennent aussi à se faire comprendre des animaux auxquels elles sont affiliées.

Les vrais lycanthropes évitent généralement les humains, sauf pour les attaquer ou lorsqu'ils ont une mission bien spécifique à mener à bien. Ils se déplacent seuls ou en meutes. Une telle meute réunit presque exclusivement des lycanthropes de la même famille mais peut également inclure des animaux (normaux) affiliés et des monstres à l'apparence approchante. Certains lycanthropes ont d'ailleurs la faculté d'appeler ces créatures.

Écologie : le rôle que joue le lycanthrope dans la chaîne naturelle dépend du type de créature qu'il est capable de devenir (un prédateur continuera de se comporter en prédateur, et ainsi de suite). Reportez-vous à la description de chacun pour de plus amples détails.

Créer de nouveaux types de lycanthropes

Voici le processus à suivre si vous désirez créer d'autres lycanthropes, soit en tant que race, soit parce que vous vous voulez proposer un monstre inédit à vos joueurs, soit encore suite à l'utilisation d'un sort de *lycanthropie*.

Type d'animal : la quasi-totalité des prédateurs dont la taille est comprise entre celle d'un petit chien et celle d'un gros ours peuvent donner naissance à des lycanthropes. La plupart des vrais lycanthropes sont des mammifères, il ne s'agit toutefois pas là d'une règle absolue. De la même manière, ils sont presque tous carnivores. Les types d'animaux dont le MD peut se servir pour créer une nouvelle race de lycanthropes doivent donc être des mammifères carnivores dotés d'une Intelligence animale (1), encore que, plus rarement, un reptile, un oiseau ou même un poisson d'Intelligence animale (1) pourra également faire l'affaire. Personne n'a jamais pu prouver qu'il existait des amphibiens-garous.

Quant aux créatures manifestant les symptômes de la lycanthropie provoquée (à l'aide d'un sort ou d'un objet), elles offrent une liberté de choix beaucoup plus grande pour ce qui est du type d'animal possible. Dans ce cas, on peut même choisir un monstre comme créature de départ.

Apparence : sous sa forme l'humanoïde, le lycanthrope laisse transparaître quelques signes particuliers discrets pouvant parfois suggérer quelle est sa véritable nature (par exemple, la même couleur de cheveux que le pelage de l'animal dont il prend la forme, des traits qui y ressemblent légèrement, une voix nasillarde, des tics étranges, etc.). Sous sa forme animale, il est un peu plus gros que la bête à laquelle il est affilié (mais pas suffisamment pour que la différence soit immédiatement visible). Mais lorsque l'on y regarde de plus près, il est difficile de manquer la lueur d'intelligence qui brille dans l'œil du lycanthrope animal (d'autant que ses yeux luisent souvent d'un éclat rouge dans l'obscurité).

Le lycanthrope peut également posséder une troisième forme, mi-humaine mi-animale. Sous cet aspect, il est généralement humanoïde et son corps est recouvert de la même fourrure (ou encore des écailles ou des plumes) que l'animal approprié. De même, les traits et la forme du corps sont modifiés pour devenir plus bestiaux (crocs, moustaches, griffes, articulations des jambes différentes, etc.).

Caractéristiques : pour déterminer les caractéristiques du nouveau lycanthrope, il vous faut vous baser sur les autres garous qui existent et sur l'animal auquel votre monstre est affilié. Si ce dernier est plus puissant qu'un loup, votre lycanthrope aura davantage de dés de vie qu'un loup-garou ; de même, si l'animal est à peu près semblable à un rat géant, les dés de vie du lycanthrope ont de bonnes chances d'être les mêmes que ceux d'un rat-garou. Dans la plupart des cas, le lycanthrope devrait avoir au moins 1 ou 2 dés de vie de plus que l'animal auquel il est apparenté.

Les attaques dont il bénéficie sont les mêmes que celles de l'animal en question (griffes, morsure, coup de queue, coup de cornes, etc.) et les dégâts ne devraient pas différer de beaucoup. La plupart des lycanthropes s'associent avec des animaux de leur type et dominent bien souvent le groupe dont ils font partie.

Leur classe d'armure dépend de la résistance, de l'agilité et de la vitesse de l'animal. La CA du lycanthrope devrait ainsi être améliorée de 1 ou 2 points par rapport à son parent.

La vitesse de déplacement ne devrait, quant à elle, pas varier, pas plus que le régime alimentaire ou l'environnement dans lequel il évolue. Le moral devrait être supérieur de 1 catégorie à celui de l'animal de référence.

L'alignement de la créature est plus ou moins défini par celui de son parent. Bien évidemment, la quasi-totalité des animaux sont neutres, aussi vous faut-il prêter attention à leur comportement habituel. Si la bête est un prédateur particulièrement féroce, le lycanthrope associé sera probablement maléfique. Par contre, si l'animal préfère en général éviter les autres créatures, le garou a de bonnes chances d'être d'alignement neutre ou bon. De la même manière, si son parent est indépendant, il sera chaotique (ou loyal si l'animal est méthodique et suit des habitudes très strictes).

Vulnérabilité : les vrais lycanthropes sont tous vulnérables aux armes en argent, ce qui s'explique vraisemblablement par les qualités inhérentes à ce métal ou par la relation inexpliquée qui le lie à la lune. Des garous extrêmement rares pourraient ne pas craindre l'argent, mais peut-être se trouver vulnérables à d'autres métaux précieux (l'or ou le cuivre étant les plus probables) ou encore au bronze, à l'obsidienne ou même, pourquoi pas, au bois.

Facultés spéciales : certains lycanthropes possèdent des pouvoirs particuliers en sus de ceux qui leur permettent de changer de forme, d'appeler des animaux à leur aide, et ainsi de suite. Il vaut mieux ne pas les déterminer au hasard, mais plutôt les choisir pour qu'ils soient en accord avec le style choisi. Voici quelques exemples possibles :

- Talents de voleur, niveau 1-6
- *Charme-personnes* par le regard ou la voix
- Régénération (sauf pour ce qui est des dégâts causés par les armes en *argent*)
- Sorts de magicien, niveau 1-6
- *Terreur*
- Facultés psioniques, niveau 1-6
- *Sommeil, 1 fois par jour*
- Poison

Lycanthrope, chiroptère-garou

CLIMAT/TERRAIN :	Forêt tempérée
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Vol
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Sang
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	B
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	9, vl 15 (D)
DÉS DE VIE :	4+2
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	2 ou 3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4 (+ 2-8)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420

Tout comme les autres types de lycanthropes, la chiroptère-garou présente deux formes distinctes : le vrai lycanthrope et celui qui s'est retrouvé infecté. Les vraies chiroptères-garous sont celles dont les parents étaient déjà tous deux lycanthropes (et ce, qu'ils aient été infectés au cours de leur existence ou qu'ils aient eux-mêmes reçu leur tissu génétique de deux autres garous). Dans les cas extrêmement rares où un individu à comme parents un humain normal et une chiroptère-garou, il a 50 % de devenir un vrai lycanthrope, 25 % de chances de devenir un lycanthrope infecté et 25 % de chances de rester humain.

Les vraies chiroptères-garous possèdent trois formes différentes : humaine, chauve-souris vampire ou hybride. Leur aspect humain présente quelques caractéristiques qui rappellent vaguement celles de la chauve-souris (aversion aux vives lumières, excellente vision nocturne, goût prononcé pour le sang et la viande crue, etc.). Sous leur apparence animale, elles ont l'air de vampires normaux (la chauve-souris, pas le monstre). Mais leur forme la plus crainte est celle de l'hybride, qui leur permet de rester humanoïdes en se transformant partiellement en chauve-souris. Leurs bras s'étirent et s'amincissent tandis que de grandes ailes se déploient en dessous, leurs dents s'allongent et leur museau en fait autant. Quant à leurs ongles, ils deviennent des griffes acérées et leurs yeux se mettent à briller d'une lueur interne lorsque la lumière se reflète sur leur cornée.

Les chiroptères-garous infectées ne possèdent que deux des trois formes indiquées ci-dessus. Dans 75 % des cas, il s'agit des apparences humaine et hybride, les 25 % restants pouvant seulement se transformer en humain ou en animal.

Combat : le mode d'attaque de la chiroptère-garou dépend de l'apparence qu'elle a. Si elle se trouve sous sa forme humaine, elle se bat à l'aide d'une arme, car elle n'inflige que 1d2 points de dégâts à mains nues (si elle le peut, elle évite d'ailleurs de se battre sous cette apparence).

En tant que chauve-souris, elle se bat comme l'animal du même nom. Chacune de ses attaques ne délivre que 1 seul et unique point de dégâts, mais cela peut éventuellement lui permettre de contaminer sa victime (voir ci-dessous). Ceux qui l'affrontent sous cette apparence se rendront bien vite compte qu'elle est étonnamment résistante, car elle conserve en effet l'intégralité de ses points de vie.

Sous sa forme hybride, la chiroptère-garou n'est pas assez dextre pour pouvoir utiliser des armes. Par contre, ses crocs et ses griffes sont si acérés qu'elle est loin de se trouver sans défense. Elle peut ainsi délivrer deux coups de griffes par round (1d4 points de dégâts chacun). Si les deux touchent, elle a ensuite la possibilité de mordre dans le même round (2d4 points de dégâts). Cette forme lui permet également de voler et elle se sert souvent de cette faculté à son avantage en cas de combat.

Quiconque est blessé par les attaques naturelles d'une chiroptère-garou peut devenir un lycanthrope infecté (le monstre ne peut donc contaminer ses



adversaires en se battant à l'aide d'une arme). La probabilité que cela se produise est la même que pour les autres garous : 1 % de chances par point de dégâts (2 % sur Ravenloft).

Les chiroptères-garous ne peuvent être affectées que par des armes en argent ou dont le bonus magique est au moins égal à +1. Les blessures que leur infligent les autres armes se referment aussi rapidement qu'elles se sont ouvertes, ce qui peut donner une idée de l'adversaire que l'on a en face de soi.

Habitat/Société : ces créatures s'installent généralement au fin fond d'une grotte située dans une région boisée et tempérée. Elles n'en sortent que pour partir en quête de sang frais.

Une telle grotte n'abrite souvent qu'une seule et unique cellule familiale (un adulte et 1-4 petits). Les petits restent tout le temps sous forme animale tant qu'ils n'ont pas atteint leur troisième année. À ce moment là, ils sont déjà bien engagés sur la voie de la maturité et deviennent adultes dans les 12 mois qui suivent. Cette période de grande transformation leur communique un insatiable appétit, et les adolescents passent donc le plus clair de leur temps à chasser. C'est au cours de cette phase de la vie d'une chiroptère-garou que les villages humains les plus proches ont de bonnes chances de voir leur population fondre à vue d'œil.

En plus des lycanthropes, la caverne qui leur sert de repaire abrite 20-200 chauves-souris normales et 1-10 géantes. Toutes sont sous les ordres de la chiroptère-garou adulte et font office de sentinelles et de compagnes.

Écologie : bien que ces créatures aiment tout particulièrement se nourrir de sang humain ou demi-humain, il arrive qu'elles s'attaquent à d'autres mammifères (comme des chevaux ou des têtes de bétail) lorsqu'il y a pénurie de leur plat préféré. Il est intéressant de noter que les animaux en question semblent être immunisés contre la lycanthropie que les chiroptères-garous propagent.

Bien que ces monstres considèrent qu'humains et demi-humains ne sont que des animaux attendant de se faire dévorer, ils ne sont pas à proprement parler maléfiques. Ils pensent tout simplement que leurs proies sont situées plus bas qu'eux sur l'échelle alimentaire. Ils se donnent souvent le nom de "prédateurs de la nuit".

Lycanthrope, corbeau-garou

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts tempérées
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Vol
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Qx10
ALIGNEMENT :	Neutre bon
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	1, vl 27 (C)
DÉS DE VIE :	4+2
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m de haut)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420



Les corbeaux-garous sont des métamorphes d'alignement bon et empreints de sagesse, qui sont arrivés sur Ravenloft voici quelques siècles (sans doute venaient-ils du monde de Greyhawk). On n'en trouve plus aucun dans leur univers d'origine, mais ils continuent de subsister dans le Demi-Plan de la Terreur.

Les vrais corbeaux-garous peuvent adopter trois formes : celle d'un humain, celle d'un corbeau de grande taille et celle d'un hybride. Quant aux corbeaux-garous infectés, s'ils sont tous capables de prendre forme humaine, la moitié d'entre eux peuvent seulement se transformer en hybrides, et les autres en corbeaux.

La forme intermédiaire de cette créature ressemble beaucoup à celle de la chiroptère-garou. Les bras s'étirent, s'amincissent, se garnissent de plumes et se transforment en ailes. Les lèvres durcissent et s'allongent pour former le bec, tandis que les yeux deviennent totalement noirs. Un pelage uniforme achève la transformation en venant recouvrir tout l'épiderme de la créature.

Combat : bien qu'ils se battent très rarement, les corbeaux-garous sont de terribles adversaires. Ils ne peuvent être touchés que par les armes en argent ou celles dont le bonus magique est au moins égal à +2. Ils ne craignent donc pas les groupes armés.

Ce lycanthrope conserve cette immunité partielle lorsqu'il revêt son apparence humaine, mais il ne possède pas d'armes naturelles sous cette forme et ne peut que délivrer 1d2 points de dégâts par coup à moins d'utiliser une arme, auquel cas les dégâts qu'il inflige sont déterminés par cette dernière.

Sous sa forme animale, il attaque comme un corbeau normal. Il ne cause donc que 1d2 points de dégâts par coup, mais a 10 % de chances d'atteindre l'œil de son adversaire chaque fois qu'il le touche. La victime perd l'usage de son œil tant qu'elle n'a pas été soignée par un sort de *guérison* ou de *régénération*. Un individu borgne attaque à -2 pour toucher. Si l'autre œil est touché, la victime est aveugle tant qu'elle n'a pas été soignée.

Sous sa forme hybride, le corbeau-garou ne peut se servir de ses bras, qui se sont transformés en ailes. Par contre, les muscles de sa mâchoire sont désormais plus puissants et lui permettent de délivrer une morsure phénoménale qui inflige 2d6 points de dégâts.

Quiconque se fait blesser par un corbeau-garou sous forme hybride ou animale a 2 % de chances par point de dégât de devenir lycanthrope (règles spécifiques à Ravenloft ; si le corbeau-garou venait à se retrouver sur un autre monde, cette chance tomberait à 1 % par point de dégâts).

Ces créatures sont habiles en vol et utilisent souvent cet avantage du mieux qu'elles le peuvent au combat.

Habitat/Société : une famille de corbeaux-garous ne peut se trouver qu'au cœur d'une forêt particulièrement dense. Ces monstres vivent dans un arbre creux, et il n'est possible d'accéder à leur repaire que par la voie des airs (à moins que l'on veuille absolument se frayer un passage au travers du tronc). Bizarrement, les corbeaux-garous parviennent à maintenir leur arbre en vie même après l'avoir creusé tant et plus, ce qui fait qu'il est presque impossible de le différencier des arbres sains des environs.

Les corbeaux-garous savent qu'ils font partie des ultimes bastions des forces du bien sur une terre dominée par le mal. Ils parviennent à survivre en évitant les centres de population et en n'accomplissant pas trop d'actes en rapport avec leur alignement (du moins, pas de manière trop visible) pour ne pas attirer l'attention des seigneurs de Ravenloft. C'est également pour cette raison qu'un vol de ces lycanthropes comprend rarement plus de 2-8 individus. De tels groupes sont bien évidemment accompagnés de petits (1-4 par paire d'adultes), mais l'on ne rencontre presque jamais ces derniers car ils restent sous forme animale tant qu'ils ne sont pas assez vieux pour prendre soin d'eux-mêmes. De plus, 10-100 corbeaux viennent généralement s'installer à proximité d'un repaire de corbeaux-garous. Ces oiseaux aident les lycanthropes en exécutant leurs instructions et en les défendant physiquement si besoin est.

Les corbeaux-garous ne sont pas contre le fait d'aider la cause du bien sur Ravenloft, mais ils le font à contrecœur. Cela n'est pas dû à la fragilité de leurs convictions, mais au fait qu'ils craignent le courroux des Sombres Puissances. On raconte par exemple qu'ils sont déjà, et à plusieurs reprises, venus en aide à des clans de Vistanis en danger et qu'il existe depuis des liens très étroits entre les deux races, bien que les premiers intéressés le nient farouchement.

Écologie : les corbeaux-garous sont des omnivores préférant suivre un régime végétarien. Ils aiment tout particulièrement les baies et les noix mais mangent de la charogne ou de la viande fraîche de temps en temps pour obtenir les apports nutritifs dont ils ont besoin.

Lycanthrope, loup de mer

	Mineur	Grand
CLIMAT/TERRAIN :	Eau salée	Eau salée
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Meute	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	De faible à supérieure (5-14)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	3-18	4-16
CLASSE D'ARMURE :	6 (7)	5
DÉPLACEMENT :	12, ng 30	9, ng 27
DÉS DE VIE :	2+2	9+2
TAC0 :	19	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 (3)	1 ou 2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8 (1-2/1-2/1-4)	3-12 ou 1-2 et selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Uniquement touché par les armes au moins +1, en argent ou en fer froid
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m à 2,10 m de long)	M ou G (3,60 à 4,50 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	120	1.400

Les loups de mer sont des humains capables de prendre une forme combinant les aspects du phoque et du loup. Leurs meutes hantent les océans à la recherche de navires à attaquer.

Sous sa forme de monstre, le loup de mer a un corps de phoque long de 1,80 m à 2,10 m, mais sa tête et ses épaules sont celles d'un loup. Sous sa forme humaine, il ne fait que 1,50 m à 1,80 m de haut. Il est très musclé mais a de toutes petites oreilles et sa tête comme ses épaules sont couvertes de longs poils qui donnent l'impression qu'il a une crinière. Sa forme hybride est celle d'un homme-loup, un humanoïde couvert de fourrure et doté de crocs et de griffes (ses caractéristiques sont indiquées entre parenthèses ci-dessus).

Combat : les loups de mer s'approchent d'un navire sous leur forme de monstres puis se transforment en hybrides pour monter à bord. Là, ils se servent de leurs griffes et de leurs crocs pour massacrer leurs adversaires. Si le bateau a l'air trop bien défendu, ils peuvent éventuellement tenter de creuser des trous dans la coque à l'aide de leurs crocs dans l'espoir de le faire couler.

Contrairement à la plupart des lycanthropes, les loups de mer ne sont en rien protégés contre les armes non-magiques. Un round après avoir été tués, ils reprennent automatiquement leur aspect humain.

Habitat/Société : la plupart des loups de mer étaient autrefois des pêcheurs ou des marins. La majorité d'entre eux sont donc humains et de sexe mâle. Ils se déplacent toujours en meute, et la haine farouche qu'ils éprouvent pour leurs anciens congénères les incite à les attaquer et à transmettre leur affliction. Tout individu contaminé devient un loup de mer en 2-5 jours. Une fois la nuit tombée, le nouveau lycanthrope plonge dans l'eau et part à la recherche d'une meute à laquelle il pourra se joindre.

Ces créatures sont des nomades qui se cantonnent aux régions où les eaux sont les plus froides. Elles ne se bâtissent jamais de repaire et ne sont aucunement intéressées par les trésors. En cours de journée, elles dorment sur la plage ou à l'intérieur de grottes ou de maisons qu'elles se sont "appropriées". Lorsqu'on les surprend sur la plage, elles font semblant d'avoir été victimes d'un naufrage, puis tuent les intrus et leur dérobent leurs effets. Même en mer, elles sont capables de dormir en journée ; dans ce cas, elles se laissent tranquillement flotter sur le dos, et il arrive parfois qu'on les prenne pour un groupe de noyés. Dès qu'un navire s'approche d'un peu trop près pour voir ce qu'il en est réellement, elles attendent patiemment le meilleur moment puis se jettent à l'assaut.

Les loups de mer doivent respirer à la surface et ne peuvent rester submergées qu'un maximum de 17-24 minutes (1d8+16) selon les individus. S'ils sont incapables de remonter au terme de ce délai, ils subissent par la suite 1d6 points de dégâts par round.

Les femelles ne donnent la vie qu'à un seul petit à la fois. Leurs rejetons ont l'apparence de nourrissons humains de jour et de bébés phoques la nuit. Les loups de



mer n'ont aucun instinct parental et abandonnent leur progéniture à la naissance. Bien que les petits soient d'emblée capables de nager et de chasser, ils ont souvent du mal à suivre le rythme des adultes et il n'est pas rare qu'ils se noient en cours de journée si la meute évolue en haute mer. Seuls 5 % d'entre eux parviennent à maturité. Les enfants d'un loup de mer et d'un humain sont de bons nageurs qui se sentent inexplicablement attirés par la mer, mais peu d'entre eux deviennent lycanthropes en atteignant l'adolescence (seulement 25 %).

Les loups de mer s'allient parfois avec d'autres lycanthropes aquatiques d'alignement mauvais. Ils détestent les selkies, qu'ils soupçonnent de collusion avec les humanoïdes, et les attaquent à vue.

Leur régime alimentaire est très varié et comprend des coquillages, des poissons, des oiseaux de mer, des mammifères marins et tous les humains ou demi-humains qu'ils parviennent à attraper. Il arrive parfois qu'une meute se rende dans une ville côtière pour aller faire la fête et boire un bon coup dans une taverne du port.

La personnalité des loups de mer est une version plus maléfique de celle des humains qu'ils étaient auparavant, un peu comme si tous les traits de caractère négatifs de l'humain étaient exacerbés lorsqu'il devient lycanthrope. Ces créatures retournent fréquemment à leur port natal. Peut-être parce que leur ancienne existence leur manque, à moins qu'ils n'aient besoin de se rappeler combien ils haïssent tous les humanoïdes. Si jamais un loup de mer repère son ancienne compagne ou l'un de ses enfants, il n'est pas impossible qu'il tente d'entrer en contact avec elle (ou avec lui).

Écologie : les loups de mer sont les ennemis jurés de tous les humanoïdes qui vivent de la mer. Ils n'existent que pour attaquer les navires de passage, semer la terreur et généraliser leur infection.

Grand loup de mer

Sous sa forme monstrueuse, le grand loup de mer mesure entre 3,60 m et 4,50 m de long, mais son apparence est identique à celle du loup de mer normal. Sous sa forme humaine, il fait entre 1,80 m et 2,10 m de haut.

Combat : les grands loups de mer reprennent leur aspect humain pour se rapprocher de leurs adversaires. Ils attaquent généralement un navire en étranglant un ou deux marins (ou en les mordant à la gorge), puis en s'emparant de leur arme et en déclenchant un assaut généralisé.

Sous sa forme de monstre, le grand loup de mer ne peut être touché que par les armes dont le bonus magique est au moins égal à +1, à moins qu'elles ne soient en argent ou en fer froid. Les armes en acier ne l'affectent en rien. Il retrouve sa forme humaine 1 round après avoir été tué.

Lycanthrope, loup-garou

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Commun
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	B
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	3-18
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	4+3
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise, voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes en argent ou au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420



Ces monstres sont les plus craints de tous les lycanthropes. Il s'agit d'humains capables de se transformer en loup, et il ne faut surtout pas les confondre avec les muloups, qui sont leur pendant exact (des loups capables de prendre une apparence humaine). Ces deux races se vouent d'ailleurs une haine farouche.

Sous leur aspect humain, les loups-garous ont l'air on ne peut plus normal. De même, il n'existe pas de règle absolue concernant leur forme intermédiaire. La plupart peuvent se transformer en hybrides bipèdes ressemblant à un croisement entre un humain et un loup. Ils font alors une trentaine de centimètres de plus que sous leur forme humaine, leur corps est couvert de fourrure et ils ont des pattes de loup en guise de jambes ainsi qu'une queue touffue. Quant à leur visage, il mélange en proportions variables les traits de l'humain et du lupin.

Il existe également des hybrides qui se rapprochent davantage de l'animal et que l'on peut aisément prendre pour de gros loups lorsqu'ils se déplacent à quatre pattes. Ils sont toutefois capables de se dresser sur leurs pattes arrière et ont des mains parfaitement formées.

Un autre type de loup-garou (20 % des individus) ressemble à un loup aussi énorme qu'un ours. Ce monstre n'a aucun trait humain reconnaissable, mais ses yeux luisent parfois d'un éclat rouge dans le noir.

Combat : en tant qu'humains, les loups-garous se battent à l'aide d'armes correspondant à leur classe ou à leur profession. Sous leur forme lupine ou hybride, ils utilisent leur terrible morsure (s'ils ont également des mains, ils peuvent éventuellement tenir leur victime pour la mordre avec davantage d'efficacité).

Sauf lorsqu'il est sous forme humaine, le loup-garou ne peut être affecté que par les armes en argent ou celles dont le bonus magique est au moins égal à +1. Les blessures que lui infligent les armes non-magiques se referment trop rapidement pour l'affaiblir de quelque manière que ce soit.

Ces créatures se battent en meute, et les adultes ne combattent qu'avec davantage de férocité lorsque leur groupe comprend des femelles et des petits. Lorsqu'une femelle est attaquée, un mâle combat à +2 pour toucher et délivre automatiquement le maximum de dégâts possible à chaque coup. Pour sa part, c'est lorsque sa progéniture est prise pour cible que la femelle inflige 8 points de dégâts par coup (mais dans ce cas, elle bénéficie d'un bonus de +3 pour toucher, et non +2). Les petits ayant atteint 60 % de la taille adulte attaquent à -4 pour toucher, ceux qui ont atteint 70 % à -3, et ainsi de suite. Ils infligent tous 1d4+1 points de dégâts par morsure.

Habitat/Société : les meutes de loups-garous parcourent les contrées sauvages en quête de proies (humains ou autres). Les vrais loups-garous sont le plus souvent des nomades, tandis que ceux qui ont été infectés continuent de mener l'existence qui était la leur avant leur "accident". Ces monstres se replient dans leur repaire les mois d'hiver et pendant tout le temps où les femelles élèvent les petits, qui sont alors encore incapables de se défendre. Lorsqu'ils vivent en tant qu'humains, ils ne se construisent pas de maison mais peuvent parfois occuper une habitation existante (souvent après en avoir dévoré les précédents occupants). En pleine nature, leur antre est bien souvent une grotte ou un terrier. Ces retraites peu utilisées leur servent principalement d'endroit où dormir et où entreposer leurs possessions matérielles. De nombreuses familles de loups-garous vont au gré des routes en chariot, à la manière des gitans. C'est d'ailleurs pour cette raison que l'on accuse souvent les bohémiens d'être des loups-garous.

Ces créatures vivent en meute, tous les membres d'un même groupe étant généralement apparentés. Lorsqu'une telle meute ne comprend que 5 à 8 individus, il s'agit d'une seule et unique cellule familiale comprenant un mâle, une femelle et 3 à 6 petits (ces derniers ayant entre 6 et 9 ans). Les petits de moins de 6 ans sont gardés à l'écart des indiscrets et il est impossible d'en rencontrer.

Lorsqu'elle est enceinte, la femelle se replie dans un endroit isolé avec son mâle et une autre femelle plus âgée qui jouera le rôle de sage-femme. Là, les adultes préparent un repaire douillet qui sera le domicile de la future mère et de sa progéniture durant les 6 années à venir. La femelle donne naissance à une portée de 5-10 petits. Ces derniers naissent sous leur forme hybride et ressemblent à des nourrissons couverts de duvet et à la tête de loup. La mortalité infantile est très élevée chez les loups-garous, et 2-4 petits par portée n'atteignent jamais 60 % de leur taille adulte. Ils grandissent au même rythme que des enfants humains au cours de leurs cinq premières années. À l'âge de 6 ans, ils ont enfin atteint le fameux cap des 60 % de la taille adulte. C'est à ce moment qu'ils deviennent capables de se transformer. Par la suite, ils continuent de grandir au rythme de 10 % par an et atteignent leur pleine maturité à 10 ans.

Lorsqu'un loup-garou mâle s'accouple avec une humaine, leur progéniture a l'air tout à fait normal, si ce n'est que les enfants sont très violents et combatifs, comme leur père. De plus, ils sont particulièrement sensibles aux troubles psychiques. À partir de l'âge de l'adolescence, de tels enfants ont 10 % de chances par an de se transformer naturellement en lycanthropes.

Écologie : la personnalité du loup-garou est un mélange entre celle de l'humain et celle du loup. C'est un tueur sanguinaire qui a, par contre, un sens de la famille extrêmement développé. Il est particulièrement hostile envers les autres lycanthropes qui s'opposent à lui, notamment envers les ours-garous.

Lycanthrope, ours-garou

CLIMAT/TERRAIN :	Régions froides ou tempérées
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	R, T, X
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	7+3
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Étreinte (2-16), voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes en argent ou au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,70 m de haut)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400



Les ours-garous sont des humains capables de se transformer en gros ours bruns. Ce sont les plus connus des lycanthropes d'alignement bon. Leur forme animale ressemble le plus souvent à celle d'un ours brun, mais certains d'entre eux ont une fourrure noire, rousse, blonde ou ivoirine (ce dernier ton étant particulièrement fréquent dans les régions arctiques).

Leur aspect humain est celui d'individus de grande taille, toujours musclés et très poilus. Leurs cheveux, très épais, sont généralement bruns (leur couleur se conforme à celle de leur poil sous forme d'ours) et les hommes sont souvent barbus. Ils ne portent que des vêtements de tissu ou de cuir très simples qu'il leur est aisé d'ôter, de recoudre ou de remplacer.

Combat : sous sa forme humaine, l'ours-garou utilise les armes auxquelles il a accès, avec un penchant très prononcé pour les haches, les épieux et les couteaux, qui peuvent également servir dans la vie de tous les jours lorsque l'on réside dans les bois. Quand on l'attaque de jour, il reste généralement humain, à moins que la mort ne soit proche. La transformation l'empêche de se défendre pendant 1 round complet. En tant qu'ours, il est capable d'attaquer à l'aide de ses griffes et de ses crocs. Lorsque ses deux pattes touchent, il presse son adversaire contre son poitrail dès le round suivant et commence à le broyer, lui infligeant ainsi 2d8 points de dégâts par round.

Les immunités de l'ours-garou ne se manifestent que lorsqu'il se trouve sous sa forme animale. Les armes que l'on utilise à son encontre doivent alors être en argent ou au moins +1 pour espérer l'affecter. Un ours garou est capable d'appeler 1-6 ours bruns à son secours, et ces animaux font leur apparition en 2-12 tours à condition qu'ils se trouvent à moins de 1,5 km de lui lorsqu'il tente de les faire venir. Les blessures des ours-garous se referment 3 fois plus vite que celles des humains et ils peuvent faire bénéficier une autre créature d'un sort de *guérison des maladies* s'ils le souhaitent (1 fois toutes les 1-4 semaines seulement).

Lorsqu'un ours-garou meurt, il reprend sa forme humaine dès le round suivant.

Habitat/Société : les ours-garous sont le plus souvent solitaires. Sous leur forme humaine, ils se construisent une cabane loin des autres habitations, préférant se trouver un coin situé au cœur d'une forêt et à proximité d'une source d'eau potable. Ils ne se marient jamais, encore qu'ils puissent parfois avoir un compagnon ou une compagne qu'ils vont retrouver à intervalles irréguliers. Les femmes donnent naissance à un ou deux enfants, qui sont toujours robustes et grandissent rapidement. Ils deviennent adolescents à l'âge de 8 ans et acquièrent alors la faculté de se transformer en ours-garou. Peu de temps après, leur mère les chasse de chez elle et se cherche un compagnon pour recommencer le cycle. Les jeunes nouvellement indépendants sont discrètement aidés et conseillés par des ours-garous plus âgés, car malgré leur tendance à l'isolement et leur individualisme affiché, ces êtres ont le sens de l'entraide. Ils ne se combattent jamais entre eux et viennent toujours au secours de l'un des leurs opposé à un autre lycanthrope.

Les ours-garous sont assez proches des personnages liés à la nature (rôdeurs, druides et prêtres dont la religion est tournée vers la vie sauvage). Ils pénètrent très rarement dans un village et se rendent en ville qu'en cas d'urgence absolue ou si cela peut leur permettre d'aider d'autres créatures d'alignement bon (surtout si ces dernières sont menacées par des lycanthropes maléfiques). Ils haïssent tout particulièrement les rats-garous et les loups-garous.

Un ours-garou s'approprie généralement un territoire faisant entre 3 et 10 km². Les zones de pêche sont ouvertes à tous ses semblables. Le propriétaire d'un territoire s'y sent très lié et se considère comme le gardien de la nature, qu'il protège contre les ravages provoqués par les intrus.

Ces créatures se déplacent peu, et les rares individus que l'on parvient parfois à convaincre de se joindre à un groupe d'aventuriers sont bien souvent des adolescents. Si le travail lui convient et s'il est suffisamment payé, un ours-garou peut ainsi servir de guide.

Les richesses matérielles d'un tel lycanthrope se limitent généralement à quelques pièces d'or et de platines et à des objets peu encombrants (bijoux et pierres précieuses). Les ours-garous peuvent également posséder des potions, parchemins et autres objets magiques, qu'ils ont souvent obtenu en échange de services rendus. Ils détruisent systématiquement tout objet pouvant affecter les ours ou les lycanthropes car ils savent qu'ils y sont vulnérables.

Écologie : les ours-garous sont omnivores et se nourrissent principalement de poisson, de petits mammifères et d'hydromel (ce breuvage est particulièrement traître pour les humains normaux). Ils n'ont que très peu d'ennemis naturels autres que les loups-garous qui résident dans le même environnement qu'eux.

Lycanthrope, rat-garou

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Charognard
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	C
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	4-24
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	3+1
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise, voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touchée par les armes en argent ou au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De P à M (0,90 cm à 1,80 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270



Les rats-garous, que l'on nomme également hommes-rats, sont des humains capables de se transformer en rat géant et en rat bipède de taille humaine. Rusés et malicieux, ils résident souvent dans des souterrains situés sous les grandes villes.

Sous sa forme humaine, le rat-garou est généralement émacié et plutôt petit. Ses yeux ne tiennent pas en place et ses lèvres comme son nez sont parfois pris de petits spasmes incontrôlables lorsqu'il est excité. Les mâles arborent souvent une fine moustache mal taillée.

Son aspect d'homme-rat est légèrement plus petit que sa forme précédente. Sa tête, son torse et sa queue sont ceux d'un rat, tandis que ses membres restent humains.

Sous sa troisième forme, c'est un rat géant faisant 60 cm de long. Son apparence est alors la même que celle du monstre du même nom, et c'est celle qu'il préfère revêtir pour se déplacer ou aller espionner ses proies potentielles.

Ces lycanthropes sont souvent suivis par 1-6 souris ou rats qu'ils attirent sans le vouloir mais sont incapables de contrôler.

Combat : que ce soit sous leur forme humaine ou hybride, les rats-garous se battent à l'aide d'armes, la dague et l'épée courte étant leurs favorites. Sous leur aspect de rat géant, ils délivrent des morsures infligeant 1d3 points de dégâts. Quiconque est blessé par un rat-garou (même si ce dernier utilise une arme) a 1 % de chances par point de dégâts subi de se retrouver contaminé. Sous ses formes de rat et d'hybride, cette créature ne peut être touchée que par les armes en argent ou dotées d'un bonus magique au moins égal à +1.

Les rats-garous aiment tout particulièrement avoir recours aux embuscades, et ils ont tendance à amener leurs proies dans un piège après avoir pris apparence humaine. C'est le seul cas dans lequel ils se séparent volontairement du reste de leur meute. Leurs victimes sont détroussées, retenues pour exiger une rançon ou mises à mort sans autre forme de procès.

Tout rat-garou est capable d'appeler et de diriger 2-12 rats géants.

Habitat/Société : quelle que soit la forme qu'ils choisissent, les rats-garous vivent en meute et ne supportent pas de rester seuls. Ceux que l'on rencontre séparés de leurs congénères sont, soit les survivants d'un carnage, soit en train de préparer un mauvais coup. Ces créatures ignorent ce qu'est l'amour et ne se marient jamais. Il est en fait extrêmement rare qu'elles s'accouplent entre elles. Les descendants d'un rat-garou et d'une humaine sont humains mais chétifs comme leur père, tandis que les rejetons d'une ratte-garou ressemblent à des rats géants dotés de mains humaines. Ils atteignent une certaine maturité au bout de 2 ans et peuvent alors se transformer en enfants humains, leur âge apparent étant trois fois plus élevé que leur âge véritable.

Les rats-garous aiment s'installer dans les égouts et catacombes que l'on trouve sous les grandes villes. Rien de ce qui se produit dans les égouts ne peut leur échapper. Mais malheureusement pour eux, les odeurs si particulières à leur environnement préféré ne disparaissent pas comme par magie lorsqu'ils prennent leur forme humaine. Cela les limite donc en général aux quartiers les plus mal famés de la ville et réduit d'autant le nombre d'humains avec qui ils pourraient s'accoupler sans que ces derniers ne sachent rien de leur vraie nature.

Pour les rats-garous, la ville est un terrain de chasse. Ils adorent faire la preuve de leur intelligence supérieure en s'attaquant aux humains, qui sont pourtant plus forts qu'eux physiquement (et surtout beaucoup plus nombreux). Mais ils ne sont pas idiots et ne se lancent dans un combat que lorsqu'ils sont sûrs de l'emporter. Si la bataille tourne mal, ils s'égaillent dans tous les coins, se transforment en rats et disparaissent dans les égouts. Ils ne défendent même pas leur repaire si celui-ci est attaqué, partant du principe que, comme ils avaient volé tout ce qu'ils possédaient, ils peuvent très bien recommencer ailleurs.

Les rats-garous sont cupides et amassent tout ce qui peut avoir de la valeur à leurs yeux. Le "trésor" résultant contient surtout des babioles et autres objets bons à jeter, mais on ne sait jamais ce que l'on peut y découvrir en cherchant bien.

Ces monstres fréquentent les tavernes mal famées, à la fois pour l'alcool bon marché que l'on y sert et parce que cela leur fournit l'occasion de suivre les individus éméchés qui en sortent (et donc de se procurer le repas du lendemain).

Écologie : les rats-garous sont des parasites. Ils sont conscients d'êtres plus faibles que la plupart des espèces du monde de la surface et se sont donc rabattus sur les égouts, où ils règnent souvent en maîtres. Ils dévorent les humains et leur dérobent leurs possessions, tout en bénéficiant de la protection que la cité leur procure contre les puissantes créatures de la surface et celles qui pourraient être tentées de remonter des entrailles de la terre. Sans compter que les humains payent également pour que le royaume des rats-garous soit nettoyé et entretenu.

Ces monstres sont en partie là pour rappeler aux humains que l'absence de danger est une illusion, même lorsque l'on se croit protégé contre tout. Les mères de famille font parfois peur à leurs enfants turbulents en leur disant que les rats-garous viendront les chercher s'ils ne se tiennent pas tranquilles.

Lycanthrope, renarde-garou

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à exceptionnelle (8-16)
TRÉSOR :	E, Qx5, S
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (voir ci-dessous)
CLASSE D'ARMURE :	2, 4 ou 6
DÉPLACEMENT :	24, 18 ou 12
DÉS DE VIE :	8+1
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2, 2-12 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Charme, sorts, voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touchée par les armes en argent ou au moins +1, voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000



La renarde-garou est une femme ayant l'apparence d'une elfe et capable de se transformer en renarde argentée ou en humanoïde à fourrure de la même couleur et dotée d'une tête de renard. Cette créature est extrêmement égocentrique.

Sous son aspect elfe, la renarde-garou est prodigieusement belle. Ses cheveux sont argentés (ou du moins parés de reflets argent) et leur implantation est assez spécifique : ils descendent immanquablement pour former un V au beau milieu de son front. Elle se choisit toujours des vêtements amples et élégants et ne se déplace jamais sans une bourse dans laquelle elle glisse ses ingrédients de sorts et ses objets de valeur.

Sa forme intermédiaire mêle les caractéristiques de l'elfe et du renard. Son corps est celui d'une humanoïde, mais il est intégralement recouvert d'une fourrure argentée. Seule sa tête est celle d'un renard, et elle possède également une queue bien étoffée. Elle est capable de se déplacer très rapidement sous cet aspect (VD 18).

Sous sa forme de renard argenté, elle ressemble à un animal normal, bien qu'un peu gros. Elle se déplace à une vitesse stupéfiante (VD 24), ne laisse aucune empreinte derrière elle (comme si elle utilisait en permanence le sort *passage sans traces*) et a 90 % de chances de se fondre dans les buissons si on la perd de vue ne serait-ce qu'une fraction de seconde.

Combat : la morsure du renard argenté inflige 1d2 points de dégâts mais n'a aucune chance de transmettre la lycanthropie. Par contre, la morsure de l'hybride délivre 2d6 points de dégâts, et toute humaine ou elfe perdant plus de 50 % de ses points de vie lorsqu'une renarde-garou l'attaque de la sorte devient lycanthrope en 3 jours à moins qu'un prêtre de niveau 12 ou plus ne lui fasse bénéficier des sorts *guérison des maladies* et *délivrance de la malédiction*.

Sous sa forme elfique, la renarde-garou se bat à l'aide d'armes et bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher lorsqu'elle utilise un arc ou une épée (longue ou courte). Mais sa meilleure arme reste encore son époustouflante beauté. Tout humain, demi-humain ou humanoïde de sexe mâle ayant moins de 13 en Sagesse est automatiquement affecté par un sort de *charme-personnes* lorsqu'il se retrouve en présence d'une renarde-garou. Même ceux qui ont 14 ou plus en Sagesse la trouvent terriblement attirante. Toujours sous sa forme d'elfe, elle peut lancer des sorts comme une magicienne de niveau 1-4 et bénéficie de 90 % de résistance aux sorts de type *charme* et *sommeil*.

Quelle que soit son apparence, la renarde-garou a une infravision portant jusqu'à 20 m de distance. Elle ne peut être touchée que par les armes en argent ou celles dont le bonus magique est au moins égal à +1. Ses blessures non-fatales disparaissent au bout de 1 mois.

Habitat/Société : les renardes-garous vivent dans les bois éloignés des communautés humaines. Leur domicile est souvent une cabane bien camouflée ou un réseau de cavernes meublé avec goût (dans chaque cas, elles vivent dans un grand confort). Égocentriques et vaniteuses, elles ne se lient guère avec leurs congénères. Elles se font plaisir en réduisant au rang d'esclave des individus de sexe mâle qui deviennent leurs serviteurs et leurs compagnons.

Une renarde-garou n'a toutefois jamais de nain, de gnome ou de petit-homme au sein de sa cour. Ceux-là sont mis à mort aussi tôt que possible.

Chacune de ces créature est en permanence accompagnée de 2-5 individus charmés. Au moins un d'entre eux est un guerrier (70 % de chances) ou rôdeur (30 %) de niveau 2-5, et il y a 50 % de chances qu'un second soit guerrier de niveau 1-4. Enfin, il y a 10 % de chances que l'un de ceux qui restent soit un prêtre (dans 10 % des cas), un druide (45 %), un magicien (10 %), un voleur (25 %) ou un membre d'une autre classe (10 %) de niveau 1-4. 25 % de ses compagnons elfes ou demi-elfes sont multi-classés. Quant à ceux qui n'entrent dans aucune de ces catégories, ce sont, soit des humains de niveau 0, soit des elfes ou des demi-elfes à 1 dé de vie. Ces individus peuvent continuer à utiliser les objets magiques qu'ils possédaient éventuellement avant de se retrouver au service de la renarde-garou.

Ces créatures sont stériles et n'ont d'autre choix que d'enlever ou d'adopter leurs enfants. Une renarde-garou a 10 % de chances d'avoir une "fille". Il s'agit dans ce cas d'une jeune elfe enlevée par le monstre, qui lui a par la suite communiqué sa lycanthropie et l'élève comme une renarde-garou. L'enfant a 6-13 ans (1d8+5). Elle est incapable de se défendre, sauf si elle a 12 ou 13 ans, auquel cas ses caractéristiques sont les mêmes que celles d'une renarde-garou adulte.

Les femmes de race autre que les elfes subissent une lente transformation après avoir été contaminées par une renarde-garou. Elles deviennent elfes durant 1 à 2 ans, et seuls leur visage ou certains signes particuliers (tatouages et autres marques de naissance) peuvent peut-être encore permettre de déterminer qui elles étaient autrefois.

Écologie : les renardes-garous sont des lycanthropes uniques dans leur genre. Elles n'ont d'autre but dans la vie que de se pomponner et de satisfaire leur immense vanité. Elles n'ont que très peu de contact avec leurs semblables (qu'elles considèrent comme des rivales), les renards normaux (des animaux sans intérêt) ou les autres lycanthropes (qui sont vulgaires, pas séduisants pour un sou et impossibles à charmer).

Lycanthrope, sanglier-garou

CLIMAT/TERRAIN :	Régions sèches
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	B, S
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	5+2
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-12 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes en argent ou au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m à 1,80 m de haut)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650



Les sangliers-garous sont des humains capables de prendre une forme combinant les caractéristiques de l'humain et du sanglier. Ils sont souvent aussi coléreux qu'ils sont laids.

Sous leur forme humaine, ils sont généralement de taille moyenne, mais extrêmement trapus. Leurs cheveux sont courts et raides. Ils ne portent que des vêtements tout simples qu'ils peuvent aisément enlever, raccommoder ou remplacer.

Ils sont légèrement plus grands sous leur forme monstrueuse, mais ne parviennent pas à se tenir droits, ce qui fait très nettement avancer leur tête par rapport au reste de leur corps. Ils ont la tête d'un sanglier, y compris pour ce qui est des défenses. Leur torse devient deux fois plus large lorsqu'ils prennent cette apparence, leur cou se raccourcit et leurs pieds se transforment en sabots, tandis que leur épiderme se couvre de poils noirs et drus.

Combat : le sanglier-garou se bat à l'aide de ses mains et de ses défenses. Il utilise les premières pour se saisir de son adversaire, l'approcher de son groin et l'empaler sur ses défenses, suite à quoi il agite violemment la tête de droite à gauche pour aggraver les blessures. Quand il en a fini avec sa victime du moment, il la jette sur le côté et s'attaque à quelqu'un d'autre. En règle générale, le sanglier-garou se fait une joie de se lancer au cœur de la mêlée et de se frayer un chemin vers l'extérieur à grands coups de défenses.

Sous sa forme humaine, il attaque à l'aide des armes disponibles. Il préfère toutefois les armes contondantes (comme la masse d'armes) et celles qui peuvent lui permettre de débiter ses adversaires en petits morceaux (comme la hache) plutôt que les épées, épieux et autres arcs.

Quelle que soit sa forme, le sanglier-garou ne peut être touché que par des armes en argent ou dont le bonus magique est au moins égal à +1. Les autres ne lui infligent que de petites cicatrices qui se referment à peine ouvertes.

Habitat/Société : les sangliers-garous ont un affreux caractère. Prompts à la colère, ils ont presque autant de chances de s'en prendre à leurs rares amis qu'à leurs ennemis. Sous leur forme humaine, ils sont grossiers et vulgaires. Mais il est difficile de trouver de meilleurs alliés en cas de combat. Ils ne se lient pas aisément, mais l'amitié est sacrée pour eux. Le problème, c'est que compte tenu de leur personnalité si agressive, il est toujours très difficile de savoir s'ils se montrent amicaux ou, au contraire, hostiles.

Ils vivent dans les forêts denses éloignées de la civilisation. Tout comme les ours-garous, ils résident dans des grottes ou dans des cabanes qu'ils se bâtissent eux-mêmes. Leur domicile est souvent très mal entretenu. Lorsque quelque chose est cassé, un sanglier-garou ne le répare jamais ; il le remplace.

Bien qu'inconstants, les sangliers-garous vivent en cellules familiales très liées. Les femmes donnent naissance à une portée de 3-6 rejetons (1d4+2). Les nouveau-nés sont très petits par rapport aux nourrissons humains, mais leur force est prodigieuse et ils sont capables de ramper quelques heures seulement après leur naissance. Ils grandissent rapidement et deviennent lycanthropes à l'adolescence, qui se produit lorsqu'ils atteignent 8 ans. Le père semble toujours très distant, mais il ne recule devant rien pour protéger sa famille et attaque sans la moindre peur toutes les créatures menaçantes, même si elles sont nettement plus fortes que lui. La mère est très agressive lorsqu'elle défend ses petits (+2 pour toucher). Dans ce type de situation, aucun des adultes n'a besoin d'effectuer de test de moral.

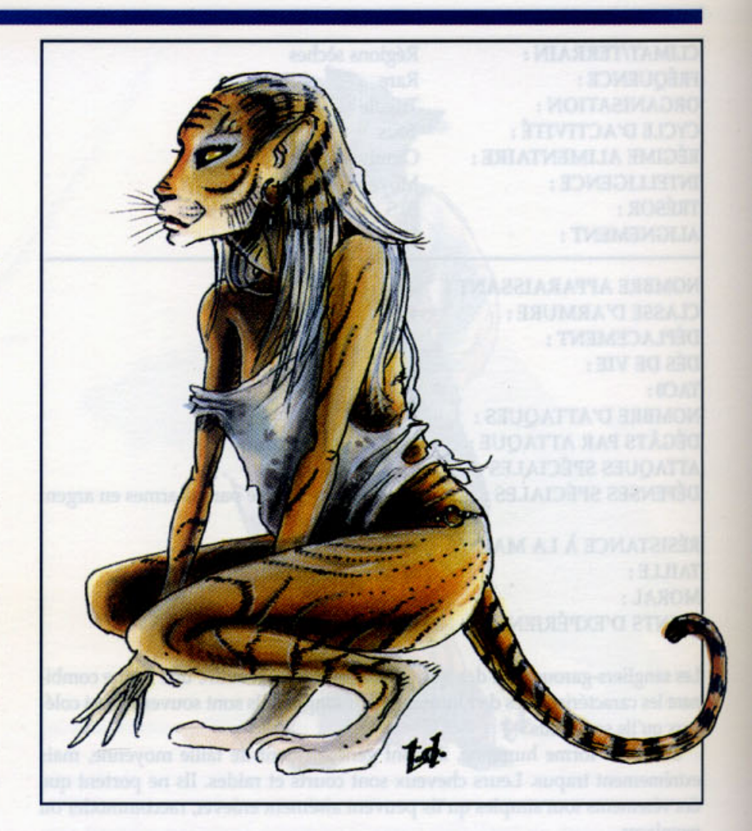
Le régime alimentaire des sangliers-garous mêle légumes, petit gibier et champignons. Ils adorent les truffes et parviennent à les sentir même sous forme humaine. Ce sont de piètres jardiniers, et ils se contentent généralement de planter divers bulbes et graines dans un champ débroussaillé en espérant que quelque chose finira bien par pousser. Leur cuisine est tout aussi aléatoire : soit c'est brûlé, soit ce n'est pas assez cuit, et ils ont tendance à faire beaucoup de ragoûts pour se faciliter la vie.

Ils évitent les sangliers normaux et se méfient des étrangers, partant du principe que tous les gens qu'ils ne connaissent pas sont hostiles. Sous leur apparence humaine, ils attendent parfois d'être agressés avant de se défendre, mais sous forme de sangliers, ils prennent les devants dans 75 % des cas et chargent les intrus pour les chasser, les combattant avec sauvagerie si ces derniers commettent l'erreur de résister.

Écologie : les sangliers-garous n'ont pas grand-chose à offrir en matière de biens ou de services. Ils ne désirent rien d'autre que de pouvoir vivre en reclus et défendent farouchement leur territoire. Ils ne s'intègrent pas plus mal dans la société des orques que dans celle des humains, et il est ainsi parfois possible de les trouver alliées à ces humanoïdes. Ils tolèrent les demi-orques.

Lycanthrope, tigre-garou

CLIMAT/TERRAIN :	Contrées sauvages
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	D, Qx5
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	6+2
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4/1-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Pattes arrière (2-5/2-5), voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes en argent ou au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M ou G (1,80 m ou 2,70 m de haut)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975



Les tigres-garous sont des humains, le plus souvent des femmes, capables de se transformer en tigre. Ils s'entendent particulièrement bien avec les félins de tout poil.

Sous forme humaine, un tigre-garou est souvent musclé et élancé, légèrement plus grand que la normale et très agile. Sa voix est rauque et il a tendance à rouler les "R".

La forme intermédiaire est celle d'un hybride ; sa taille est supérieure d'environ 25 % à la précédente et sa peau est couverte d'une fourrure orange, rayée de noir. Une queue longue d'un petit mètre prend naissance au bas de son dos. Ses jambes sont plus félines qu'humaines, et sous cette apparence, il marche sur les orteils. La tête montre, elle aussi, des traits mêlés : les oreilles, le museau et les crocs sont ceux d'un tigre, tandis que les yeux et le contour sont humains. Si la forme humaine a de longs cheveux, ceux-ci sont encore présents sous cet aspect intermédiaire. Les ongles ont poussé et sont désormais des griffes. Mais malgré tous ces changements, l'hybride peut toujours se faire passer pour un humain à condition d'être convenablement déguisé et de ne pas s'approcher de trop près des individus qu'il cherche à leurrer.

La dernière forme du lycanthrope est celle d'un tigre adulte tout ce qu'il y a de plus normal.

Les tigres-garous parlent le langage de tous les félins, et ces derniers ont 75 % de chances d'être en termes amicaux avec eux. Même les monstres félins ont 25 % de chances d'être bien disposés de prime abord à leur égard. Pourtant, les tigres-garous vivent très rarement en compagnie de tigres normaux (dans 5 % des cas seulement).

Combat : que ce soit sous sa forme animale ou hybride, le tigre-garou attaque en mordant ou en griffant ses adversaires. Ses pattes avant délivrent ainsi 1d4 points de dégâts chacune (coup de poing sous forme d'hybride, coup de griffe sous forme animale). Si les deux portent, il laboure son adversaire de ses pattes arrière, qui infligent chacune 1d4+1 points de dégâts. Mais sa gueule reste son arme la plus terrifiante. Ses crocs sont capables de déchiqueter sa victime ou de lui broyer la gorge. En général, il ne mord que sous sa forme animale.

Lorsqu'il est transformé en humain, il utilise les armes qu'il sait manier. Il est également capable de se battre à mains nues et inflige les mêmes dégâts que précédemment en se servant de ses poings (1d4/1d4). Il bénéficie là aussi d'un odorat et d'une vue exceptionnels.

Habitat/Société : pour diverses raisons, les tigresses-garous sont cinq fois plus nombreuses que les tigres-garous.

Ces créatures se déplacent seules ou en petit comité. Elles ne se marient jamais, mais entretiennent une relation privilégié avec un compagnon bien spécifique, qui peut être un humain ou un animal. Les femelles donnent naissance à un ou deux petits. Ces derniers viennent au monde sous forme hybride et ressemblent à des nourrissons couverts de duvet et dotés d'une queue. Ils grandissent très vite. Ils sont capables de ramper en quelques jours, savent marcher à 1 mois et chasser à 1 an. Leur taille est la même que celle d'un enfant humain trois fois plus âgé qu'eux. Ils atteignent l'adolescence à 6 ans et peuvent se transformer en humain. C'est à 12 ans qu'ils peuvent enfin revêtir leur apparence animale. On considère à cet instant qu'ils ont atteint l'âge adulte.

Lorsqu'un tigre-garou mâle s'accouple avec une humaine ou une tigresse, le ou les enfants semblent être de la race de la mère à la naissance et ne prennent leur forme hybride que lorsqu'ils deviennent adolescents.

Les tigres-garous sont omnivores. Leur territoire fait généralement entre 15 et 25 km². Leurs habitations sont la plupart du temps situées non loin d'une communauté humaine. Ils résident dans des cabanes à côté desquelles ils s'occupent de jardins et potagers de petite taille. Les seuls animaux présents sont des chats domestiques et quelques volailles dans le poulailler.

Les tigres-garous vivent rarement dans des lieux aussi étouffants que les grandes villes, de peur de ne pas être capables de cacher leur véritable nature. Lorsqu'on les trouve dans un tel environnement, c'est bien souvent seuls (ou par deux) et toujours sous forme humaine. La plupart du temps, ils sont venu là pour accomplir une mission bien précise ou encore pour faire la fête ou effectuer quelques courses. Quelle que soit leur forme, ils sont extrêmement confiants et ne réagissent presque jamais aux provocations dont ils peuvent faire l'objet.

Le trésor d'un groupe de tigres-garous varie énormément en fonction de ce qu'ils se sont fait payer pour services rendus ou encore de ce qu'ils ont pu récupérer sur leurs adversaires défaits au combat. Ils aiment particulièrement les pierres précieuses et en conservent fréquemment un petit stock caché à proximité de chez eux.

Écologie : aucun autre lycanthrope n'est capable de s'adapter à une situation plus aisément que les tigres-garous. Ils se sentent aussi à l'aise en compagnie des humains que des félins ou des monstres.

Mammifère	Nombre	CA	DP	DV	TAC0	#AT	Dgt/AT	Moral	PX
Abominion	15-60	2	15	3+3	17	1	2-8	Moyen (8-10)	175
Babouin sauvage	10-40	7	12, 12 dans les arbres	1+1	19	1	1-4	Agité (5-7)	35
Banderlog	4-24	6	6, 12 dans les arbres	4	15	1	2-5	Moyen (8-10)	120
Belette	1-2	6	15	1/4	20	1	1	Stable (11-12)	7
Bhærgala	1	6	15	4+4	15	3	1-6/1-6/1-8	Élite (13-14)	650
Blaireau	2-5	4	6, cr 3	1+2	19	3	1-2/1-2/1-3	Moyen (8-10)	35
Cerf sauvage	1-4	7	24	3	17	1 ou 2	1-3/1-3 ou 2-8	Agité (5-7)	65
Chacal	1-6	7	12	1/2	20	1	1-2	Instable (2-4)	7
Chèvre	5-20	7	15	1+2	19	1	1-3	Moyen (8-10)	35
Cooshee	1-8	5	15, pointe de vitesse 24	3+3	17	3	1-4/1-4/2-8	Stable (11-12)	270
Dakon	6-60	5	6	1+1	20	2	1-10/1-10	Champion (15-16)	65
Glouton	1	5	12	3	17	3	1-4/1-4/2-5	Stable (11-12)	120
Gorille	1-4	6	12	4+1	17	3	1-3/1-3/1-6	Moyen (8-10)	175
Gorille carnivore	2-8	6	12, 9 dans les arbres	5	15		1-4/1-4/1-8	Stable (11-12)	175
Hsing-sing	2-20	6	6, ng 9	2+1	19	1	1-6 (ou selon l'arme)	Moyen (65)	65
Hyène	2-12	7	12	3	17	1	2-8	Agité (5-7)	65
Loselle	3-30	7	6, 9 dans les arbres	2	19	3	1-3/1-3/1-4	Agité (5-7)	120
Lustreux	1-10	3	36	2+1	19	3	1-4/1-4/2-12	Stable (11-12)	65
Moufette	1-6	8	12	1/4	20	1	1	Agité (5-7)	35
Phacochère	1-6	7	12	3	17	2	2-8/1-8	Moyen (8-10)	120
Porc-épic (brun)	1-2	6	9, es 2	1/2	20	1	1-4	Agité (2-4)	15
Porc-épic (noir)	1-2	6	9, es 2	1/2	20	1	1-3	Agité (2-4)	15
Rothay	2-20	7	9	2	19	3	1-3/1-3/1-8	Élite (13-14)	35
Sanglier sauvage	1-12	7	15	3+3	17	1	3-12	Moyen (8-10)	175
Singe-araignée	20-60	6	18, es 18	1 pv	20	1	1	Fanatique (17-18)	1
Singe-huant	2-24	7	12	1-1	20	1	1-4 (ou selon l'arme)	Moyen (8-10)	15
Tær	10-40	4	18	3+6	17	3	1-6/1-4/1-4	Stable (11-12)	270
Tyrg	1-10	5	18	5-8	5-6 DV : 15 7-8 DV : 13	1	1-12	Élite (13-14)	5 DV : 270 6 DV : 420 7 DV : 650 8 DV : 975
Vilyène	1-8	7	15, es 6	1+1	19	1	1-4	Agité (5-7)	65

Les mammifères constituent la famille de vertébrés la plus nombreuse qui soit. Ils sont presque tous vivipares et ont généralement le corps couvert de poils. Ils ont également le sang chaud et une température corporelle constante, régulée par un thermostat interne. La plupart ne constituent pas le moindre danger pour les humanoïdes, et il n'est pas rare qu'on les forme à accomplir une tâche bien spécifique.

Abominion

Les abominions sont les têtes de bétail des plans inférieurs. Ils sont immunisés contre le feu, le froid et le poison sous toutes leurs formes. Leur odeur corporelle et leur haleine sont si pestilentielles qu'il est nécessaire de réussir un jet de sauvegarde contre le poison lorsque l'on s'approche d'eux, sous peine d'être affecté par l'équivalent d'un sort de *nuage puant*. Il faut effectuer un nouveau jet de sauvegarde tous les 3 rounds tant que l'on ne s'est pas éloigné.

Babouin sauvage

Les babouins sauvages sont de gros primates herbivores qui sont caractérisés par leurs membres très allongés, leur museau presque canin et leurs petites dents pointues.

Banderlog

Les banderlogs ressemblent à des babouins dotés d'une peau verte et d'une fourrure brune. Ils bombardent leurs ennemis à l'aide de noix de coco ou de fruits d'arbre fétide. Les premiers de ces projectiles infligent 1d4+1 points de dégâts, tandis que les seconds répandent une substance écœurante à 1,50 m de leur point d'impact. Les créatures se trouvant dans l'aire d'effet sont prises de violents haut-le-cœur pendant 3 rounds et leur score de Force est réduit de moitié durant l'heure à venir (pas de jet de sauvegarde).

Belette

Cette cousine de l'hermine et du vison est un prédateur que l'on rencontre très fréquemment. On la chasse pour sa fourrure (certains l'apprécient également en tant qu'animal familier).

Bhærgala

Ce prédateur se laisse tomber sur sa proie de très haut. Il peut ainsi sauter de près de 20 m de hauteur (18 m, pour être précis), ce qui lui permet, s'il touche, de délivrer le maximum de points de dégâts possible, plus 1d6 par tranche de 3 m (maximum +6d6). Il récupère naturellement 2 points de vie par jour et bénéficie d'un bonus de +3 à ses jets de sauvegarde contre le poison. Il peut également retourner à l'envoyeur les sorts qui le prennent pour cible (comme s'il portait un *anneau de renvoi des sorts*), 4 fois par jour.

Blaireau

Les blaireaux sont des prédateurs particulièrement dangereux qui préfèrent la fuite au combat en cas de danger. Ils se battent toutefois farouchement lorsqu'on les prend au piège et visent de préférence la gorge de l'adversaire.

Cerf sauvage

Les cerfs sauvages sont les mâles qui dirigent les troupeaux. Ils sont généralement dociles et placides, mais deviennent extrêmement agressifs lorsque l'on menace leur troupeau.

Chacal

Les chacals sont des charognards particulièrement couards qui s'enfuient au moindre signe de danger. Lorsqu'ils attaquent, ils se jettent sur leur victime pour la mordre puis reculent aussitôt à distance respectable. Quand ils s'en prennent à plusieurs au même animal, ils l'agressent de manière presque aléatoire, sans faire montre de la moindre coordination.

Chèvre

Lorsque la chèvre charge, elle bénéficie d'un bonus de +2 pour toucher et voit les dégâts qu'elle inflige augmenter de 1d2 points.

Cooshee

Ces créatures sont plus connues sous le nom de chiens elfiques. Les cooshees n'aboient que pour prévenir les elfes de l'approche d'un danger. Ils attaquent

leurs adversaires bipèdes à l'aide de leurs pattes avant et essayent de les renverser (seulement si ces derniers ne dépassent pas la taille M).

Dakon
Les dakons sont des singes intelligents, capables de s'exprimer dans un commun à peu près compréhensible. Ils bénéficient d'un bonus de +2 pour toucher.

Glouton
Le glouton est comme pris de frénésie chaque fois qu'il se retrouve au combat, ce qui lui procure un bonus de +4 pour toucher.

Gorille
Le gorille est timide et pas agressif pour un sou, mais il se transforme en farouche combattant lorsqu'il est menacé ou pris au piège.

Gorille carnivore
Ces monstres bénéficient d'un bonus de +2 au jet de surprise. Ils mangent tout ce qu'ils sont capables de tuer.

Hsing-sing
Les hsing-sings sont des primates vivant en reclus dont on dit qu'ils personnifient les principes du pacifisme et de la vie en harmonie avec la nature. Mais 1 fois par an, les mâles se regroupent pendant 6-16 jours (2d6+4) pour la "saison de la guerre". Les groupes qu'ils constituent attaquent les communautés d'humanoïdes les plus proches, sans faire la moindre différence entre les races d'alignement bon ou mauvais. Pour bénéficier au maximum de l'effet de surprise, les hsing-sings s'en prennent rarement à la même communauté deux années de suite.

Hyène
L'hyène, que l'on apparente parfois (faussement) au chien, rend ses adversaires extrêmement nerveux à l'aide de son rire aigu.

Loselle
La loselle est un croisement entre l'orque et le babouin. Elle vit dans les arbres et ressemble beaucoup aux humains primitifs. Elle est capable de jeter des pierres à 20 m de distance (1d4 points de dégâts chacune).

Lustreux
Ce mammifère ressemblant à l'hermine surprend ses adversaires sur un résultat de 1-5 sur 1d6. S'il touche son adversaire à l'aide d'un 19 ou d'un 20, il trouve une veine importante et inflige 2d6 points de dégâts. De plus, la victime subit ensuite 1d6 points de dégâts par round tant que la blessure n'a pas été guérie, pansée ou tout au moins refermée par forte pression.

Moufette
Quiconque se retrouve pris dans le nuage de gaz projeté par la moufette (un cube de 3 m de côté) doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine d'être saisi de violents haut-le-cœur (et de perdre 50 % de sa Force et de sa Dextérité) pendant 1-4 rounds.

Phacochère
Le phacochère est tellement agressif qu'il continue de se battre tant qu'il n'est pas tombé au moins à -7 points de vie.

Porc-épic
Les porcs-épics ont le corps couvert de longs piquants qu'il leur est impossible de projeter au loin. La plupart du temps, ils se mettent en boule lorsqu'on les attaque, et c'est cette défense qui occasionne les dégâts indiqués ci-dessus.

Rothay
Le rothay (qui se prononce "rotaï") est un genre de bœuf incapable de supporter la lumière du jour. Il préfère vivre sous terre et se nourrit de mousse et de lichen.

Sanglier sauvage
Les sangliers sauvages continuent de se battre tant qu'ils ne sont pas tombés au moins à -7 points de vie. On leur donne souvent le nom d'alothères.

Singe-araignée
Le singe-araignée mesure moins de 3 cm de haut. Il se bat avec les créatures de sa taille mais évite tout combat avec celles qui sont plus grande que lui. S'il se retrouve toutefois dans une situation de ce genre, il bondit sur son adversaire et tente de lui mordre l'œil. Cette attaque inflige une grande douleur et la victime ne peut rien faire d'autre que se protéger l'œil de la main pendant 1 round, ce qui laisse au monstre la possibilité de s'enfuir. Ces petites créatures peuvent effectuer des bonds horizontaux de 1,50 m et se laisser tomber sans dommages d'une hauteur de 3 m. Elles sont également capables de grimper comme une araignée.

Singe-huant
Ces créatures, que l'on appelle également bandits de l'espace, sont de petits mammifères dont les traits sont un mélange de ceux des primates et de ceux des rongeurs. Ils n'ont guère de goût pour le combat et ne se battent que pour défendre leur nid, leur famille ou leurs amis.

Tær
Ces ignobles primates vivent dans les montagnes des régions froides. Ils commencent par jeter des épieux avant de venir affronter leurs adversaires au corps à corps.

Tyrg
Au combat, les tyrgs émettent de terribles hurlements qui étourdissent légèrement leur victime durant les 3 rounds à venir (pas de jet de sauvegarde ; les créatures affectées subissent un malus de +2 à l'initiative et un autre de -2 pour toucher). Ces monstres sont issus d'un croisement entre chiens et tigres. Ils se déplacent silencieusement dans 75 % des cas et bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de surprise.

Vilyène
Ce charognard du désert est un croisement entre l'hyène et le babouin. La vilyène est capable de générer un effet de *terreur* en effectuant une danse au rythme lent et en évoquant une énergie magique qui fait crépiter sa fourrure. La *terreur* perdure pendant 2 rounds.

Mini-mammifère
Les mini-mammifères sont semblables aux autres, si ce n'est que leur taille est réduite de moitié. Leur apparence et leur comportement sont les mêmes que ceux de leurs homonymes de taille normale, mais ils ne sont généralement pas dangereux. La plupart du temps, ils n'ont que la moitié des dés de vie des animaux présentés ci-dessus (assortie du TAC0 correspondant), un malus de +2 à la CA et un autre de -2 au Moral. Les dégâts qu'ils infligent sont, eux aussi, diminués de moitié.

Mammifère géant
Les mammifères géants sont deux fois plus grands que leurs homonymes de taille normale. Leur apparence et leur comportement ne changent pas. Ils ont généralement 2 fois plus de dés de vie que les mammifères décrits ci-dessus (assorti du TAC0 correspondant), un bonus de -2 à la CA et un autre de +2 au Moral. Les dégâts qu'ils infligent sont eux aussi doublés.

Mammifère, petit

Mammifère	DV	CA	Nombre	#AT	Dgt/AT	DP	PE	Notes
Castor	1-4 pv	9	10-40	1	1	4, ng 12	7	
Cochon (domestique)	2	10	1-20	1	1-4	12	35	
Cochon (sauvage)	2	9	1-8	1	1-4	12	35	
Écureuil	1 pv	8	1-6	1	1	12	0	
Écureuil (noir géant)	1+1	6	1-12	1	1-3	12	35	
Écureuil (volant)	1 pv	8	7	1	1	12, vl 15 (E)	0	Vol plané
Furet	1	6	1-2	1	1	15	15	
Geomys	1-3 pv	8	1-20	1	1	12, cr 2	7	
Hérisson	1-2 pv	8	1-2	Aucune	Aucun	4	7	
Hermine	1	6	1-2	1	1	15	15	
Lapin	1-3 pv	6	1-12	1	1	18	7	
Loutre	1-1	5	1-4	1	1-2	12, ng 18	7	
Loutre (géante)	5	5	2-5	1	3-18	9, ng 18	175	
Loutre (mer)	1+1	5	1-4	1	1-2	12, ng 18	35	
Marmotte	1-6 pv	9	1-2	1	1	5, cr 2	7	
Opossum	1-3 pv	10	1-8	1	1	4	7	
Rat musqué	1-3 pv	10	1-2	1	1	4	7	
Raton laveur	1-6 pv	9	1-4	1	1-2	5	7	
Renard	1	7	1-2	1	1-3	15	15	
Singe	1+1	8	1-50	1	1	9	35	
Souris	1 pv	7	1-100	Aucune	Aucun	15, cr 1/2	0	
Tamia	1 pv	7	1-6	1	1	12, cr 1	0	
Taupe	1 pv	10	1	Aucune	Aucun	1, cr 1/2	0	
Vison	1	6	1-2	1	1	15, cr 1	15	

CLIMAT/TERRAIN : Variable
FRÉQUENCE : Commun
INTELLIGENCE : Animale (1)
ALIGNEMENT : Neutre
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune
MORAL : D'instable à moyen (2-10)

La plupart des petits mammifères sont sans danger pour les humains, mais certains présentent tout de même des particularités intéressantes. Ils ne parlent en général qu'un langage rudimentaire que les humanoïdes ne peuvent maîtriser qu'à l'aide de sorts. Tous ont un TAC0 de 20, sauf indication contraire.

Les **castors** abattent les arbres avec une grande célérité et construisent leur habitat dans les plans d'eau. La fourrure d'un adulte vaut 2 pièces d'or.

Les **cochons** peuvent parfois mordre ou donner des coups de tête. Les variétés domestiques sont normalement placides, sauf si on les met en colère ou si on les contrôle par magie. Les cochons sauvages se sont, pour leur part, enfuis de l'enclos où on les maintenait parqués. Ils sont plus petits (60 cm de long) et ne deviennent agressifs que si on les provoque. TAC0 19.

Les **écureuils** ont une bonne vue et une bonne ouïe.

Les **écureuils noirs géants** font une soixantaine de centimètres de long et résident dans les forêts dominées par les forces du mal. Ils dérobent les petits objets de valeur (anneaux, gemmes ou fioles) pour décorer leur nid. TAC0 19.

Les **écureuils volants** sont dotés de membranes reliant leurs pattes avant à leurs pattes arrière. Elles leur permettent de planer sur une distance de 5 m pour chaque mètre de dénivelé.

Les **furets** font partie de la famille des belettes. Lorsqu'ils sont capturés très jeunes puis élevés, on peut leur faire effectuer quelques tours assez simples. Il est également possible de les former à aller chercher les objets ou à chasser les petits animaux capables de creuser sous terre.

Les **geomys** vivent en grandes colonies qui se creusent des terriers dans les plaines. Leur ouïe et leur odorat sont très développés. Pour chaque geomys que l'on rencontre, il y en a 1-10 cachés dans les terriers les plus proches.

Les **hérissons** sont couverts de piquants aiguisés mais ne présentant pas le moindre danger.

Les **hermines** font, elles aussi, partie de la famille des belettes. Leur fourrure blanche mouchetée de noir vaut 4 pièces d'or.

Les **lapins** sont extrêmement durs à surprendre ou à attraper compte tenu de leur vue, de leur odorat et de leur ouïe extrêmement développés, mais aussi de leur paranoïa aiguë.

Les **loutres** se déplacent vite sur la terre ferme (VD 12), et encore plus dans l'eau (VD 18). Elles sont amicales et n'attaquent que lorsqu'elles se sentent prises au piège ou lorsque leurs petits sont menacés. Leur fourrure vaut entre 2 et 5 pièces d'or. Les loutres géantes sont similaires à la variété normale, leur taille mise à part (elles font entre 3 m et 4,50 m de long). Leur peau vaut 1.000 à 4.000 pièces d'or. TAC0 19 (loutre de mer) ou 15 (loutre géante).

Les **marmottes** sont capables de ronger le bois à très grande vitesse. Leur fourrure vaut 1 pièce d'or.

Les **opossums** sont des marsupiaux des bois dotés d'une bonne ouïe.

Les **rats musqués** ont une fourrure d'une assez faible valeur marchande (5 pièces d'argent).

Les **ratons laveurs** n'attaquent que lorsqu'ils se retrouvent pris au piège, à moins qu'ils n'aient la rage (10 % de chances). Leur fourrure vaut 1 pièce d'or.

Les **renards** sont dotés d'une vue, d'une ouïe et d'un odorat exceptionnels. Leur fourrure vaut de 3 à 5 pièces d'or.

Les **singes** décrits ci-dessus sont des individus non-hostiles et de petite taille (lémuriens et autres). TAC0 19.

Les **souris** infestent la quasi-totalité des habitations humaines.

Les **tamias** ont une vue et une ouïe excellentes.

Les **taupes** ont un excellent sens du goût et détectent les vibrations avec une surprenante acuité. Par contre, leur vue est déplorable.

Les **visons** font partie de la famille des belettes. Leur fourrure vaut 3 pièces d'or.

Mammifère, troupeau

	Antilope	Bison	Bovidé	Chameau	Mouton
CLIMAT/TERRAIN :	Plaines tropicales ou tempérées	Plaines tropicales ou tempérées	Terre ferme	Terre ferme	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Commun	Peu commun	Commun	Commun	Commun
ORGANISATION :	Troupeau	Troupeau	Troupeau	Troupeau	Troupeau
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore	Herbivore	Herbivore	Herbivore	Herbivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	D'animale à partielle (1-4)	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	4-24	4-24	20-200	1-12	10-100
CLASSE D'ARMURE :	7	7	7	7	7
DÉPLACEMENT :	24	15	15	21	12
DÉS DE VIE :	2	5	1-4	3	2
TAC0 :	19	15	20-17	17	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	2	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4	1-8/1-8		1-4	1-4 1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Piétinement	Charge	Piétinement	Crachat	Charge
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Tête CA 3	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m de haut)	G (1,50 m au garrot)	G (2,40 m de haut)	G (2,40 m de long)	M (1,50 m de long)
MORAL :	Instable (3)	Moyen (10)	Instable (4)	Instable (3)	Instable (3)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35	175	15-120	65	35

Ces troupeaux de mammifères se trouvent sous toutes les latitudes, depuis les toundras gelées (pour les lamas, décrits ci-dessus dans la colonne "chameau") jusqu'aux plaines tropicales (antilopes) en passant par les régions tempérées (bisons). Bien qu'ils soient le plus souvent passifs, ils peuvent devenir dangereux lorsqu'on les affole ou lorsqu'on les met en colère.

Ces animaux sont des mammifères à quatre pattes, dotés de sabot et couverts de poils (une fourrure épaisse pour ce qui est du bison, de la laine en ce qui concerne le mouton et un poil ras et dru pour les autres). Tous ont des cornes, à l'exception des camélidés. Le chameau a, pour sa part, deux bosses (une seule pour le dromadaire) lui permettant de stocker suffisamment de réserves pour se passer d'eau et de nourriture pendant 2 semaines.

Combat : la plupart de ces mammifères se battent en mordant leurs adversaires. Les bisons se défendent à l'aide de leurs cornes et deviennent généralement agressifs lorsqu'on les approche à moins de 2 m. Quand ils disposent d'au moins 12 m d'élan pour charger, ils infligent 3d6 points de dégâts à l'aide de leurs cornes, puis 1d4 points supplémentaires en piétinant leur adversaire. Les camélidés de mauvaise humeur ont 50 % de chances de cracher sur quiconque tente de les monter ou de s'en servir comme bêtes de somme. La victime d'une telle attaque a 25 % de chances d'être aveuglée pendant 1-3 rounds. Têtes de bétail, antilopes et moutons fuient généralement au moindre signe de danger, mais sont capables de se défendre lorsqu'il n'existe plus la moindre échappatoire. Chez les moutons et les antilopes, les mâles défendant le troupeau chargent toute menace éventuelle, ce qui leur permet de délivrer 1d4 points de dégâts à l'aide de leurs cornes s'ils disposent d'au moins 12 m d'élan. Chez les bovidés, les mâles ont 75 % de chances d'attaquer si le reste du troupeau n'a pas eu le temps de s'enfuir.

Lorsqu'un troupeau est effrayé, il y a 25 % de chances que les animaux partent au grand galop sans réfléchir. Dans ce cas, lancez 2d4 pour chaque créature se trouvant sur la trajectoire du troupeau et incapable de se mettre à couvert (par exemple, en se cachant derrière un arbre, un tas de rochers ou encore un mur). Le résultat indique le nombre d'animaux qui piétinent la créature. Les dégâts subis se montent à 1d4 points par animal, sauf lorsqu'il s'agit d'un troupeau de bisons (1d6 points de dégâts par tête).

Habitat/Société : les troupeaux paissent dans les plaines et partent pour de nouveaux horizons lorsque le territoire qu'ils occupaient ne recèle plus suffisamment de nourriture. Leur taille peut énormément varier (depuis, par exemple, une famille de quatre bisons jusqu'à un immense troupeau de plus de mille moutons). C'est généralement le plus vieux (et le plus gros) des mâles qui fait office de chef. Il décide où le troupeau se dirige et guette les éventuels prédateurs. Ces animaux n'amassent jamais le moindre trésor.

Écologie : ces mammifères se nourrissent d'herbe, de céréales et de buissons. Ils sont le gibier préféré des carnivores (ce qui inclut les lions, tigres et autres dragons). L'homme les domestique fréquemment, car ils peuvent lui apporter de la viande, du lait, de la laine ou des poils (pour les couvertures et vêtements) ou encore du cuir (tentes et chaussures). Leurs déjections séchées peuvent servir de combustible.



Manteleur

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	C
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	3 (1)
DÉPLACEMENT :	1, vl 15 (D)
DÉS DE VIE :	6
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	2 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6 + spécial
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m de large)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400



Les manteleurs sont des abominations de la famille des attrapeurs qui vivent dans les régions les plus sombres des profondeurs de la terre. Ils cherchent généralement à tuer les créatures qui pénètrent dans leur antre, sauf quand ils parviennent à imaginer un châtiment plus amusant.

À première vue, il est presque impossible de faire la différence entre un manteleur et un manteau noir tout simple. Le dos du monstre est doté de deux rangées d'yeux qui ressemblent à des boutons, et les griffes qui ornent ses extrémités peuvent aisément être prises pour des attaches en ivoire.

Mais la véritable nature de ce monstre ne devient que trop évidente lorsqu'il se déploie et se rue à l'attaque. À ce moment, sa partie intérieure, uniformément blanche, est clairement visible, de même que son horrible visage affublé d'yeux rouges et de crocs affreusement aiguisés. C'est également à cet instant qu'il déploie sa longue queue et qu'il l'agite de droite et de gauche pour montrer son impatience.

Combat : lorsqu'un manteleur attaque sa proie, il le fait à une vitesse stupéfiante. Il se jette sur elle en volant et sans le moindre avertissement, ceci pour essayer de se refermer sur elle. Si son jet d'attaque est réussi, il engloutit sa cible dans ses replis. Toute créature attrapée de la sorte ne peut se défendre et est automatiquement mordue par le monstre, qui lui inflige 1d4 points de dégâts plus la CA de base de son prisonnier. Par exemple, un aventurier en cotte de mailles (CA 5) subirait 1d4+5 points de dégâts par round. Un bouclier ne procure pas la moindre protection contre une telle attaque.

Tandis qu'il dévore sa victime, le manteleur peut délivrer deux coups de queue (1d6 points de dégâts chacun) en direction de quiconque voudrait venir le priver de son repas. Sa queue est CA 1 et peut être coupée si on lui assène un total de 16 points de dégâts.

Toutes les attaques dirigées contre le manteleur ne lui infligent que demi-dégâts, la moitié restante étant communiquée à la créature attrapée. Pour leur part, les sorts de zone tels que *boule de feu* délivrent des dégâts normaux au manteleur et à sa victime.

Le manteleur peut également émettre un gémissement inaudible d'intensité variable. Ce pouvoir est arrêté par la pierre et les autres matières très denses, mais il peut s'avérer extrêmement efficace dans une pièce. Il ne peut gémir et mordre au cours du même round. Chaque fois qu'il décide d'utiliser son attaque auditive, il peut avoir recours à quatre intensités différentes.

La plus faible génère un certain malaise chez toutes les créatures situées à moins de 20-24 m du monstre. Elle réduit également leurs perceptions, ce qui se traduit par un malus de -2 au toucher et aux dégâts. De plus, toute créature percevant ce gémissement pendant 6 rounds successifs entre dans une transe temporaire qui la rend incapable d'attaquer ou de se défendre tant que l'attaque vocale se poursuit.

La deuxième intensité produit l'effet d'un sort de *terreur*. Toute créature se trouvant à moins de 10 m du manteleur doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts si elle ne veut pas s'enfuir pendant 2 rounds.

La troisième intensité génère une grande faiblesse et une forte nausée. Elle affecte toutes les créatures situées dans un cône long de 10 m et large de 6 m à son extrémité. Si elles ratent un jet de sauvegarde contre le poison, elles ne peuvent rien faire pendant 2-5 rounds.

Enfin, la plus puissante intensité produit l'effet d'un sort d'*immobilisation des personnes*. Ce pouvoir ne peut être utilisé que contre une seule cible à la fois. Il a une portée de 10 m et dure 5 rounds.

Chacun des effets du gémissement du manteleur peut être contré par un sort de *neutralisation du poison*.

Ces monstres ont également le pouvoir de contrôler les ombres. Cette faculté peut être utilisée de plusieurs façons, mais jamais plus d'une à la fois. Le manteleur peut s'en servir pour gêner le champ de vision de ses adversaires, ce qui le rend CA 1. Ou, s'il le préfère, il peut générer des doubles de lui-même servant de leurres, par exemple, pour que ses ennemis attaquent les jeux d'ombres plutôt que lui. Dans ce cas, ce pouvoir est considéré comme un sort d'*image miroir* créant 3-6 (1d4+2) images du manteleur.

Un sort de *lumière* jeté directement sur cette créature l'aveugle et lui interdit de manipuler les ombres.

Habitat/Société : presque aucune créature ne peut comprendre comment raisonnent les manteleurs. Les seuls individus capables de communiquer avec eux sont donc des mages qui ont passé de longues heures à s'astreindre à la discipline mentale nécessaire à la compréhension de telles entités.

Écologie : la plupart des spécialistes pensent que les manteleurs sont asexués, bien qu'aucune preuve tangible ne permette à ce jour de l'affirmer.

Manticore

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	E
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	12, vl 18 (E)
DÉS DE VIE :	6+3
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Piquants
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (4,50 m)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975



La manticore est un véritable monstre. Son corps est celui d'un lion, ses ailes celles d'une chauve-souris et sa tête celle d'un homme. De plus, elle a une queue hérissée de piquants et aime tout particulièrement la chair humaine.

Elle fait un 1,80 m au garrot et 4,50 m de long, pour une envergure de 7,50 m. Chacune des différentes parties de son corps fonctionne comme celle de la créature qu'elle parodie. Son poitrail et ses pattes sont couleur fauve, sa crinière est brun-noir, ses ailes sont brun sombre et parsemées de quelques poils. Sa tête est toujours celle d'un homme et sa crinière constitue sa barbe et sa chevelure.

Combat : la manticore ouvre les hostilités en tirant une volée de 1-6 piquants (180 m de portée, les ajustements étant les mêmes que pour une arbalète légère) qui infligent chacun 1d6 points de dégâts. Elle peut tirer 4 volées par jour, les piquants repoussant extrêmement rapidement. Puis elle s'abat sur sa proie et la déchire avec ses griffes et ses crocs. En extérieur, elle essaye de rester en l'air pour minimiser les risques. Elle vole toutefois fort mal et est incapable de mordre ses adversaires tant qu'elle ne s'est pas posée.

Habitat/Société : les manticores se rencontrent sous toutes les latitudes mais préfèrent tout de même les régions chaudes. Elles sont sur ce point en accord avec leur gibier de prédilection, les humains. Le territoire d'une manticore peut faire plus de 50 km2 et inclut au moins une communauté humaine. Il n'est pas rare que ce territoire soit, en partie, commun avec celui des manticores voisines et de créatures telles que les dragons.

Ces monstres s'accouplent pour la vie. Le mâle reste avec la femelle au cours de la gestation et chasse pour sa compagne. Cette dernière met bas un ou deux petits, qui deviendront adultes en l'espace de 5 ans. Les petits ont 1 dé de vie à la naissance et en gagnent 1 de plus chaque année. Ils sont incapables de voler au cours des 12 premiers mois de leur existence, mais leur petite taille fait que les adultes peuvent toujours les porter dans leurs pattes avant. Il y a 20 % de chances que le repère d'une femelle comprenne des petits ayant moins de 12 mois. S'ils ont moins de 2 ans, les dégâts qu'ils infligent sont les suivants : 1/1/1-2. S'ils ont entre 3 et 4 ans, leurs attaques passent à 1-2/1-2/1-6.

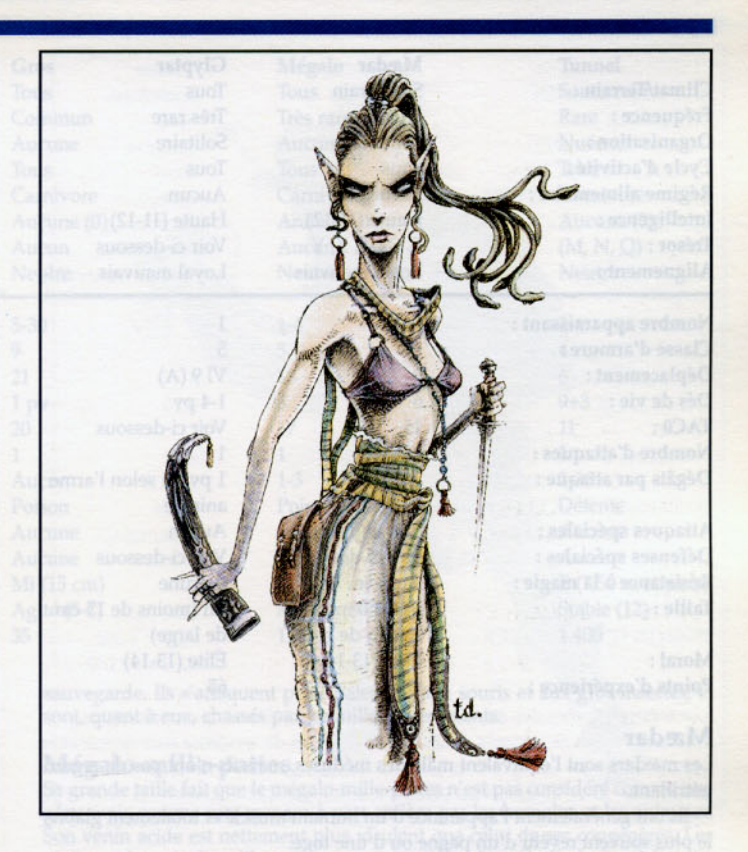
Les petits manticores peuvent être attrapés et dressés par les humains maléfiques. Un tel dressage est pourtant difficile et dangereux, d'autant que les manticores domestiquées ont tout de même 80 % de chances de redevenir sauvages en atteignant l'âge adulte. Ces créatures ne permettent pas qu'on les monte. Les adultes peuvent s'allier volontairement avec des humains malfaisants, à condition que ces derniers leur procurent suffisamment de nourriture.

Les manticores ont tendance à dévorer leurs proies là où elles les tuent, mais les mâles les ramènent parfois à leur compagne (à moins qu'ils n'amènent leur gibier encore vivant à leurs petits pour qu'ils puissent se faire la main, pour ainsi dire).

Ces monstres amassent les trésors de leurs victimes pour diverses raisons : parce qu'ils sont curieux, qu'ils cherchent à imiter les autres créatures qui entassent moult richesses, qu'ils sentent encore l'odeur de l'homme fixée à tel ou tel objet ou, tout simplement, parce qu'ils savent que les humains accordent une grande valeur à ces richesses et qu'ils viendront donc les chercher. N'ayant pas de mains, ils sont incapables d'utiliser les objets magiques qu'ils pourraient posséder, sauf dans le cas de ceux qui sont alliés à des humains maléfiques et à qui l'on aurait pu donner des objets spécialement conçus pour leur morphologie (par exemple, un bracelet magique qui n'est, en fait, rien de plus qu'un anneau géant).

Écologie : les manticores sont des carnivores extrêmement généralisés. Elles parviennent à survivre dans toutes les régions où les humains sont également présents, et ce, même sous terre. Ce sont de terribles adversaires dont il est possible de se faire des alliés lorsque les bonnes conditions sont réunies. Les plus grands chasseurs et guerriers aiment souvent arborer une peau de manticore. Intacte et nettoyée, cette dernière vaut dans les 10.000 pièces d'or (avec les ailes toujours attachées).

	Méduse	Grande méduse
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)	Haute (11-12)
TRÉSOR :	P, Qx10, X, Y	P, Qx10, X, Y
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-3	1-3
CLASSE D'ARMURE :	5	3
DÉPLACEMENT :	9	12
DÉS DE VIE :	6	8
TAC0 :	15	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1 + arme
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4	1-4/arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Regard pétrifiant, poison	Regard pétrifiant, poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Sang venimeux
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	20 %
TAILLE :	M (1,80 m à 2,10 m de haut)	G (3 à 6 m de long)
MORAL :	Élite (13-14)	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000	4.000



Les méduses sont des humanoïdes de sexe féminin, dont la chevelure est un nid de serpents. Ces abominables créatures peuvent transformer en pierre quiconque les regarde dans les yeux.

La plupart ont la peau très pâle et un physique irréprochable. Elles font entre 1,50 m et 1,80 m, les serpents qui leur servent de cheveux rajoutant une bonne trentaine de centimètres à leur taille totale. Au-delà de 10 m de distance, on les prend aisément pour des humaines normales. Mais leurs yeux rouges sont clairement visibles à moins de 10 m et leur véritable nature devient manifeste à moins de 6 m : leur visage est proprement hideux, surtout si elles sont dans un grand état d'excitation (auquel cas leurs serpents se cessent de s'agiter en tous sens).

Elles portent des vêtements humains, le plus souvent une robe ample. Il est rare qu'elles revêtent une armure et porter un casque leur est presque impossible. Elles sont parfois armées d'un couteau, d'une dague ou d'un arc court. Elles parlent le commun et leur propre langage.

Combat : la méduse tente de s'approcher de sa victime avant de révéler sa véritable nature. Elle met en valeur ses courbes attirantes pour attirer les individus de sexe masculin tout en restant dans l'ombre. Lorsque sa proie s'approche à moins de 10 m d'elle, elle frappe en tentant de croiser son regard. Toute créature distante de moins de 10 m doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine d'être transformée en statue. Si l'adversaire de la méduse détourne le regard, le monstre lui saute dessus pour que ses serpents puissent attaquer. La portée d'une telle attaque est extrêmement réduite (une trentaine de centimètres environ), mais la victime touchée doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir.

La méduse est capable de voir les créatures se trouvant dans les Plans Astral et Éthéré, où son regard pétrifiant les affecte également. Pire encore, il reste dangereux même après que le monstre a été tué. Toutefois, les créatures regardant la tête d'une méduse fraîchement tuée bénéficient d'un bonus de +1 à leur jet de sauvegarde contre la pétrification, et ce bonus augmente de +1 pour chaque jour écoulé depuis la mort du monstre.

Si la méduse est incapable d'employer ses tactiques favorites, elle peut en être réduite à utiliser un couteau ou un arc court.

Habitat/Société : les méduses vivent dans des grottes sombres ou dans les plus bas étages des bâtiments abandonnés. Elles font toujours en sorte que leur repaire baigne dans l'ombre.

La présence de statues à proximité de l'antre d'une telle créature révélerait fatalement sa véritable nature, ce qui explique pourquoi elle fait en sorte de se débarrasser de la plupart de ses victimes. Elle conserve parfois les statues qui lui paraissent les plus intéressantes du point de vue de l'esthétique, mais les autres sont détruites en morceaux si petits qu'il est impossible de savoir d'où ils proviennent (et de ramener à la vie les infortunés individus pétrifiés).

Le miroir est le seul et unique trésor que l'on ne trouvera jamais dans un repaire de méduse. En effet, elle se pétrifie elle-même si jamais elle vient à contempler son reflet dans un tel objet. Les autres surfaces telles que l'eau et la pierre polie ne l'affectent en rien, et elle est immunisée contre le regard pétrifiant de ses congénères.

De temps en temps, elle s'accouple avec un humanoïde de sexe masculin. Ce dernier trouve toujours la mort au terme de l'acte (le plus souvent, il finit pétrifié après que la méduse lui a révélé son visage, qu'elle avait jusque-là tenu caché). Trente jours après, elle pond 2 à 6 œufs qui écloront 8 mois plus tard. Les petits ont l'air de nourrissons (invariablement des filles) dotés de fins tentacules verts au sommet du crâne. Ces petits monstres sont horribles à regarder mais incapables de pétrifier qui que ce soit. Ils grandissent à la même vitesse que les humains. Leur chevelure devient vivante au bout de 24 mois environ et les serpents sont alors capables de délivrer leur morsure venimeuse. Mais ce n'est qu'à la puberté que la méduse peut enfin utiliser son regard pétrifiant.

Grande méduse (*Serpentaire*)

Quelques méduses (10 % d'entre elles) ont un corps de serpent à la place des jambes. Elles sont intégralement recouvertes de fines écailles et mesurent entre 3 m et 6 m de long. Leur venin est si mortel que le jet de sauvegarde s'effectue à -1, et il arrive qu'elles se servent d'arcs et de flèches empoisonnées. En fait, le sang d'une serpentaire est si venimeux qu'il faut tout de même effectuer un jet de sauvegarde contre le poison si on la touche après qu'elle a été tuée. Ces monstres s'éloignent rarement de leur repaire car ils sont immédiatement reconnaissables. Les grandes méduses bénéficient d'un bonus de -1 à leurs jets de moral.

Méduse, mædar

	Mædar	Glyptar
Climat/Terrain :	Souterrain	Tous
Fréquence :	Très rare	Très rare
Organisation :	Solitaire	Solitaire
Cycle d'activité :	Tous	Tous
Régime alimentaire :	Carnivore	Aucun
Intelligence :	Haute (11-12)	Haute (11-12)
Trésor :	P, Qx10, X, Y	Voir ci-dessous
Alignement :	Loyal mauvais	Loyal mauvais
Nombre apparaissant :	1	1
Classe d'armure :	5	5
Déplacement :	9	Vl 9 (A)
Dés de vie :	6	1-4 pv
TAC0 :	15	Voir ci-dessous
Nombre d'attaques :	2	1
Dégâts par attaque :	2-8/2-8	1 pv ou selon l'arme animée
Attaques spéciales :	Voir ci-dessous	Aucun
Défenses spéciales :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
Résistance à la magie :	Aucune	Aucune
Taille :	M (1,50 m à 2,10 m de haut)	Mi (moins de 15 cm de large)
Moral :	Élite (13-14)	Élite (13-14)
Points d'expérience :	975	65



Mædar

Les mædars sont l'équivalent mâle des méduses, mais ils n'ont pas de regard pétrifiant.

Ils ont généralement l'apparence d'un humain musclé et totalement glabre, le plus souvent revêtu d'un pagne ou d'une toge.

Combat : les mædars se battent à l'aide de leurs poings, qui infligent 2d4 points de dégâts chacun. Ils sont également capables, 1 fois tous les 3 tours, de transformer la pierre en chair par simple contact. Ils peuvent traverser la pierre comme si elle n'était pas là (vitesse de déplacement normale), mais cela leur prend au préalable 1 round de concentration, pendant lequel ils ne peuvent rien faire d'autre. Un mædar pris pour cible par un sort de *porte de phase* alors qu'il traverse la pierre meurt instantanément.

Ces créatures sont immunisées contre la pétrification et la paralysie (y compris les sorts apparentés, comme *immobilisation des monstres* ou *lenteur*) ainsi que contre la morsure venimeuse des serpents de méduse. De plus, elles sont capables d'y voir dans les Plans Astral et Éthéré (et d'y faire fonctionner leur toucher dépétrifiant).

Habitat/société : les mædars sont l'équivalent mâle (et nettement moins connu) des méduses. Ils sont toutefois extrêmement peu nombreux (en fait, il y en a nettement moins que leur fréquence ne pourrait le laisser croire) et rares sont les méduses qui parviennent à se trouver un "époux". La plupart des méduses s'accouplent d'ailleurs avec des humains et pondent 2 à 6 œufs qui donneront naissance à des bébés de sexe féminins, dotés de serpents en lieu et place des cheveux. C'est ainsi que l'espèce se perpétue.

Mais lorsqu'une méduse parvient à s'unir avec un mædar, 25 % des enfants résultants sont de sexe mâle. Seuls 1 % de ces derniers sont en fait des mædars. Les autres garçons (de même que les filles) sont tous des nourrissons normaux qui meurent à la vue de leur mère.

Le mædar est une créature monogame qui s'accouple pour la vie. Il est farouchement dévoué à sa compagne et ne recule devant rien pour la défendre ou la venger. Un mædar veuf n'hésite pas à poursuivre le meurtrier de sa compagne des années durant, s'il le faut.

Compte tenu de la rareté de ces monstres et du fait qu'ils vivent en reclus, la plupart des sages ne sont pas même conscients de leur existence. On ne les voit presque jamais, car ils restent généralement dans l'antre qu'ils partagent avec leur compagne méduse. Les facultés magiques du mædar permettent aux deux créatures de subsister : il lui suffit en effet de briser les victimes de sa compagne en morceaux et de les transformer de nouveau en chair pour que ni lui ni sa femme ne manquent de nourriture.

Écologie : il arrive parfois que les mædars coopèrent avec des créatures d'alignement loyal mauvais, comme des kobolds ou des orques, en échange de protection ou d'une récompense. Lorsqu'ils sont obligés d'aider une autre créature, ils cherchent à s'en venger à la première occasion.

Glyptar

Les glyptars sont des cristaux de roche animés par l'esprit d'un mædar. Lorsqu'un mædar sait qu'il va mourir, il est capable de transférer son esprit dans les pierres et, pour peu qu'il soit particulièrement malfaisant, il conserve sa conscience sous cette forme. Mais dès que son énergie vitale entre en contact avec une pierre précieuse, comme un feldspath ou une améthyste, elle se retrouve piégée et le mædar finit par devenir fou (l'énergie vitale d'un mædar contenu dans un glyptar ne peut en aucun cas être piégée dans un autre cristal).

Lorsque le cristal est ôté (intact) du sol, l'esprit du mædar devient capable de l'animer, ainsi que tous les objets non-organiques qu'il touche. Autrement dit, si le glyptar est serti dans une statue (sous forme d'œil, par exemple), l'esprit du mædar anime cette dernière pour en faire un golem de pierre. Le glyptar ne peut affecter de la sorte un poids dépassant les 500 kg.

De la même manière, si le glyptar est serti dans le pommeau d'une épée, il est capable de la faire frapper tout comme si un mædar en chair et en os l'utilisait. L'arme frappe alors comme un monstre à 6 DV (TAC0 15) et bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher et d'un autre de +2 aux dégâts. De plus, le pouvoir de *transmutation de la pierre en chair* du mædar permet à l'épée de s'enfoncer sans dommage dans la pierre 1 fois tous les 3 tours.

Le glyptar conserve également tous les pouvoirs qui étaient ceux du mædar de son vivant. Ainsi, le cristal et l'objet qu'il anime peuvent se déplacer au travers de la pierre comme si cette dernière n'existait pas (mais le glyptar est immunisé contre le sort de *porte de phase*). Le cristal peut attaquer une de ses cibles à l'aide d'un sort de *transmutation de la pierre en chair* (au contact), 1 fois tous les 3 tours. Enfin, les glyptars restent immunisés contre les attaques pétrifiantes ou paralysantes en tout genre.

Mille-pattes

	Géant	Gros	Mégalo	Tunnel
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous	Tous	Souterrain
FRÉQUENCE :	Commun	Commun	Très rare	Rare
ORGANISATION :	Aucune	Aucune	Aucune	Nuée
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Animale (1)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	(M, N, Q)
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-24	5-30	1-4	1-6
CLASSE D'ARMURE :	9	9	5	4
DÉPLACEMENT :	15	21	18	6
DÉS DE VIE :	2 pv	1 pv	3	9+3
TAC0 :	20	20	17	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun	Aucun	1-3	2-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison	Poison	Poison	Détente
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	Mi (30 cm)	Mi (15 cm)	M (1,50 m)	E (7,50 m et plus)
MORAL :	Agité (5-7)	Agité (5-7)	Moyen (8-10)	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35	35	175	1.400

Mille-pattes géant

Les mille-pattes géants sont des arthropodes rampants que la plupart des créatures intelligentes considèrent comme répugnants (même les monstres). On les trouve dans la quasi-totalité des régions.

L'une des choses qui rendent le mille-pattes si repoussant, c'est le fait qu'il ressemble à un ver. Son corps allongé est divisé en de multiples segments d'où jaillissent un nombre incroyable de pattes (d'où son nom, bien qu'un mille-pattes normal n'en possède que cent douze). Le mille-pattes géant fait plus de 30 cm de long. Il est recouvert d'une carapace chitineuse et se déplace par ondulations de tout le corps. De plus, ce monstre a l'avantage de bénéficier d'une coloration qui l'aide à se fondre dans le décor et varie en fonction de l'endroit où il réside. Ceux qui préfèrent la rocaille sont gris, ceux qui vivent sous terre sont noirs, tandis que ceux qui résident dans la forêt sont rouges ou bruns.

Combat : lorsqu'ils chassent, les mille-pattes géants se servent de leur coloration pour ne pas se faire détecter jusqu'à ce qu'ils se laissent tomber sur leur proie ou qu'ils l'attaquent en surgissant d'un trou. Ils mordent leurs adversaires et leur injectent un poison paralysant. Cette substance frappe sa cible d'inertie pendant 2-12 heures, mais elle est si faible que le jet de sauvegarde s'accompagne d'un bonus de +4. En raison de sa petite taille, le mille-pattes a moins de chances de résister aux attaques, ce qui se traduit par un malus de -1 à ses jets de sauvegarde. Bien qu'une seule de ces créatures ne constitue que très rarement une menace pour un humain, il n'est pas rare qu'elles se déplacent en groupe. Lorsque les mille-pattes sont plusieurs, ils combattent de manière totalement indépendante et vont même parfois jusqu'à s'entre-déchirer pour se disputer leurs victimes.

Habitat/Société : le mille-pattes se comporte comme la plupart des insectes, c'est-à-dire qu'il erre sans cesse d'un endroit à l'autre en quête de nourriture. Il ne possède ni antre ni territoire et va partout où son estomac le mène. C'est un carnivore agressif qui doit manger au moins 1 fois par jour s'il veut survivre. Les mille-pattes affamés ont souvent recours au cannibalisme.

Écologie : les mille-pattes géants possèdent plusieurs avantages naturels, dont leur venin et leur coloration, qui leur permettent de tenir la dragée haute aux autres prédateurs de petite taille. La morsure empoisonnée qu'ils sont capables de délivrer fait qu'ils sont eux-mêmes rarement chassés, mais des animaux affamés tels que les coyotes et les oiseaux carnassiers n'hésitent pas à les traquer en période de disette.

Les petits mammifères sont la cible préférée de ces monstres car ils sont vite terrassés par leur venin. Mais quand les mille-pattes géants ont vraiment faim, il arrive qu'ils s'attaquent à tout ce qui bouge, humains compris.

Gros mille-pattes

Ils sont semblables à leurs congénères géants, si ce n'est qu'ils ne font qu'une quinzaine de centimètres de long. Leur poison est également plus faible, et une victime ne reste paralysée que durant 1-6 heures en cas de jet de sauvegarde (à +4) raté. Les gros mille-pattes encourent un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde. Ils s'attaquent principalement aux souris et aux gros insectes, et sont, quant à eux, chassés par les mille-pattes géants.

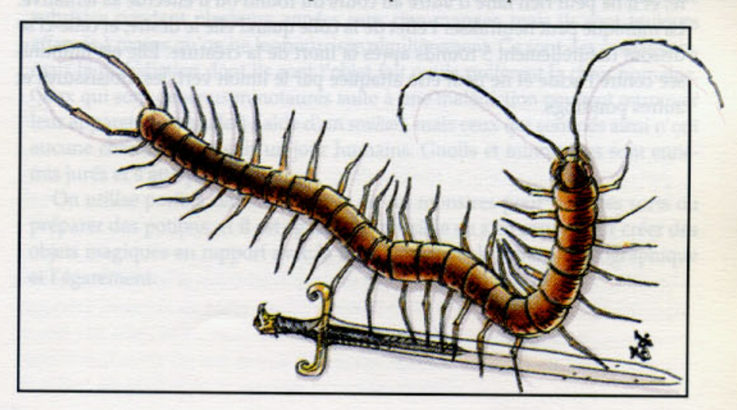
Mégalo-mille-pattes

Sa grande taille fait que le mégalo-mille-pattes n'est pas considéré comme une gêne mais comme une menace à part entière par les humains et les animaux. Son venin acide est nettement plus virulent que celui de ses congénères. Les victimes du mégalo-mille-pattes ne reçoivent pas le moindre bonus à leur jet de sauvegarde et elles décèdent aussitôt si elles viennent à le rater. Si elles parviennent à résister au poison, l'acide qui est contenu dans ce dernier leur brûle tout de même les chairs, leur infligeant 2d4 points de dégâts supplémentaires.

Le mégalo-mille-pattes est plus intelligent que ses congénères de taille plus modeste, et c'est également un traqueur bien plus rusé, même s'il reste tout de même incapable de coopérer avec ses semblables. Dans les vastes étendues naturelles, il s'attaque à des animaux de la taille d'un daim. Dans le monde souterrain, toute créature de taille humaine ou moins est pour lui une proie convenable, et cela inclut orques, gobelins et humains. Le mégalo-mille-pattes ne subit aucun malus à ses propres jets de sauvegarde.

Ver de tunnel

Ce parent du mille-pattes géant se nourrit de charogne, et c'est également dans les cadavres qu'il pond ses œufs. Il attaque en se cachant dans une galerie cachée et en effectuant une détente prodigieuse qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 à son jet d'attaque. S'il atteint sa cible, il l'attrape entre ses mandibules mais ne lui inflige pas le moindre point de dégâts tant qu'il n'a pas réussi à percer son armure. Il lui faut 1 round pour se débarrasser d'une armure de cuir, 2 pour une cotte de mailles et 3 en cas d'armure plus résistante. Une fois l'armure traversée, le ver inflige automatiquement 2d8 points de dégâts par round. S'il perd plus de 60 % de ses points de vie ou subit au moins 15 points de dégâts dus au feu, il lâche sa proie et se replie dans son antre. Les vers de tunnel ont souvent des richesses qu'ils ont prises à leurs précédentes victimes.



Mimique

	Commune	Tueuse
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain	Souterrain
FRÉQUENCE :	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	Accidentel	Accidentel
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre (mauvais)
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	7	7
DÉPLACEMENT :	3	3
DÉS DE VIE :	7-8	9-10
TAC0 :	13	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-12	3-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Colle	Colle
DÉFENSES SPÉCIALES :	Camouflage	Camouflage
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G	G
MORAL :	Champion (15)	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	7 DV : 975	9 DV : 2.000
	8 DV : 1.400	10 DV : 3.000



Les mimiques sont des monstres créés par magie, dont l'épiderme rigide protège leurs organes internes. Elles ont la capacité de modifier leur forme et la pigmentation de leur peau, et s'en servent pour attirer leurs proies suffisamment près pour pouvoir les attaquer. Elles prennent souvent la forme de coffres. Il existe deux variétés de mimiques : la commune et la tueuse, qui est plus grosse mais moins intelligente.

Les mimiques sont des monstres de grande taille. Les communes font environ dans les 4 m² (ce qui représente, par exemple, un coffre de 2,50 m x 1,50 m x 1 m ou encore une grosse porte), les tueuses près de 6 m². Leur couleur naturelle est un gris tacheté qui ressemble au granit. Elles peuvent altérer la pigmentation de leur épiderme pour prendre l'apparence de diverses roches (comme le marbre), mais aussi du bois ou encore des métaux (or, argent, cuivre, etc.). La modification désirée exige 1 round, la seule limite étant que leur masse doit rester la même (il leur est possible de transformer totalement leurs dimensions, du moment que le volume final ne change pas).

Les mimiques communes parlent une langue qui leur est propre (et qui découle du langage qui était celui des magiciens qui les ont créées) et il est également possible de leur apprendre à s'exprimer en commun ou dans d'autres langues. Les mimiques tueuses sont pour leur part incapables de parler.

Combat : la mimique impose un malus de -4 au jet de surprise de ses adversaires. Quand une créature la touche, elle attaque à l'aide d'un pseudopode qui délivre 3d4 points de dégâts. De plus, elle se recouvre d'une substance gluante semblable à de la colle, et quiconque la touche est incapable de s'en dégager. L'alcool permet de se détacher au bout de 3 rounds, sans quoi il est possible de se libérer en réussissant un jet d'enfoncer. Un individu donné ne peut toutefois essayer de se dégager que 1 seule et unique fois de cette manière, et il ne peut rien faire d'autre au cours du round où il effectue sa tentative. La mimique peut neutraliser l'effet de la colle quand elle le désire, et celle-ci se dissout naturellement 5 rounds après la mort de la créature. Elle est immunisée contre l'acide et ne peut être attaquée par le limon vert, les moisissures et autres poudings.

Habitat/Société : les mimiques vivent sous terre, ce qui leur permet d'éviter la lumière du jour. Ce sont des créatures solitaires, qui toutes ont un terrain de chasse important. Elles ne possèdent pas la moindre culture et ne pensent qu'à survivre et à se nourrir. Les mimiques communes sont loin d'être dénuées d'intelligence et peuvent tout à fait fournir des renseignements en échange de nourriture, tandis que les tueuses attaquent même si l'on tente de communiquer avec elles. Ces monstres ne suivent aucun code moral et ne s'intéressent nullement à la culture ou à la religion. Les magiciens qui s'en servent comme gardes ont parfois eu l'occasion de s'apercevoir qu'elles n'obéissaient pas toujours avec un enthousiasme forcené.

Écologie : les premières mimiques furent créées par des mages cherchant à se protéger des chasseurs de trésors. Un bon repas (un ou deux humains) peut leur permettre de survivre pendant des semaines. Elles se reproduisent par séparation et les "petits" deviennent adultes en l'espace de quelques années. Elles se font passer pour des murs, des statues, des escaliers, des coffres, bref, tous les objets courants faits en pierre, en bois ou en métal. Leur épiderme est couvert de capteurs optiques sensibles à la lumière et à la chaleur dans un rayon de 30 m, et qui fonctionnent même dans le noir le plus complet. Une vive lumière (comme celle produite par les rayons du soleil) les aveugle aisément. En plus de leur colle, les mimiques sont capables de dégager un liquide qui a l'odeur de la viande avariée, ce qui leur permet d'attirer des proies de petite taille (le plus souvent des rats). Leurs fluides corporels peuvent servir à concocter des *potions de métamorphose*, et leur colle et leurs solvants intéresseront sans doute les alchimistes. Plusieurs de leurs organes internes permettent de préparer des parfums, et certaines races les considèrent comme des mets de choix.

Minotaure

CLIMAT/TERRAIN :	Labyrinthes des régions tempérées ou subtropicales
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore (mangeur d'hommes)
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	(C)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-8
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	6+3
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8 ou 1-4/selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Charge
DÉFENSES SPÉCIALES :	+2 au jet de surprise
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,25 m de haut)
MORAL :	Élite (13) (spécial)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400 Ancien : 3.000



Les minotaures sont, soit des humains maudits, soit les rejetons d'une union entre un minotaure et une humaine. Ils vivent le plus souvent dans des labyrinthes souterrains, car ils savent automatiquement se repérer dans de tels lieux, ce qui leur confère un indéniable avantage sur leurs proies.

Très impressionnants, ces monstres font nettement plus de 2 m de haut et sont très larges d'épaules. Leur tête est celle d'un taureau et leur corps celui d'un humain de sexe masculin. Leur poil est brun ou noir, tandis que leur peau peut présenter toutes les variations de ton que l'on trouve chez les humains. Leur tenue est toujours réduite au minimum et se limite souvent à un pagne.

Combat : les minotaures sont très musclés (18 en Force). Contre les adversaires de taille humaine ou plus (1,80 m minimum), ils sont capables de se battre en délivrant de violents coups de cornes (2d4 points de dégâts). Contre un ennemi plus petit, ils ne peuvent que mordre, ce qui n'inflige que 1d4 points de dégâts. Lorsqu'ils se trouvent à plus de 10 m de leur proie, ils ont la possibilité de baisser la tête et de charger, ce qui leur permet de doubler les dégâts infligés par leur coup de cornes (mais à nouveau, la cible doit faire au moins 1,80 m de haut). Leur seconde attaque est généralement délivrée par une arme, le plus souvent un fléau d'armes ou une énorme hache (considérez qu'il s'agit d'une hallebarde), et elle bénéficie de leur bonus aux dégâts (+2).

Les minotaures ne sont pas particulièrement intelligents, mais ils sont extrêmement rusés et bénéficient de sens très affûtés. Ils disposent ainsi d'un bonus de +2 à leurs jets de surprise, y voient dans le noir (infravision) et peuvent pister leur proie à l'odorat tel un rôdeur (50 % de chances d'y parvenir). Ils se mettent toujours en chasse d'une odeur qui ne leur est pas familière. Ces monstres sont immunisés contre le sort *labyrinthe*. Ils attaquent n'importe quel intrus sans la moindre crainte et ne se replient que s'ils se rendent compte qu'ils n'ont aucune chance de l'emporter. Ils bénéficient d'un bonus de -3 à tous leurs jets de moral en situation de combat.

Habitat/Société : les minotaures vivent en communautés réduites pouvant rassembler jusqu'à 8 d'entre eux. S'ils sont plus de 6, l'un d'eux est un ancien (8+4 DV, 18/00 en Force). C'est ce dernier qui dirige le clan. Il reste au centre du labyrinthe et élève les jeunes, tandis que les autres chassent. On ne peut le trouver ailleurs qu'au cœur de son antre.

Il est rare que les minotaures résident dans un labyrinthe naturel. La plupart du temps, la structure est construite par un tyran ou un mage maléfique, qui les y installe ensuite en leur offrant quelques esclaves ou prisonniers pour qu'ils ne meurent pas de faim.

Il arrive parfois que le tyran se fasse tuer et que les minotaures doivent ensuite se débrouiller tout seuls. Et comme il est rare qu'une créature pénètre dans un labyrinthe de sa propre initiative, ils sont bien souvent affamés.

Ils parlent leur propre langage, qui est assez primitif, et ont 25 % de chances de pouvoir plus ou moins s'exprimer en commun. Leur culture est quasiment inexistante, et ils vivent davantage comme des animaux que comme des humains. Ils mettent l'accent sur la force physique et il arrive que des guerriers humains particulièrement musclés puissent gagner leur respect. Ils vénèrent des dieux mal dégrossis et leurs chamans restent très faibles (prêtres de niveau 3 maximum). Certaines rumeurs font toutefois état de minotaures plus intelligents dont la société serait davantage développée.

Écologie : personne ne sait vraiment quelle est la malédiction qui est à l'origine de la naissance des minotaures, mais certains sages avancent qu'elle serait en rapport avec des crimes perpétrés contre l'ordre naturel des choses. Ces monstres sont toujours de sexe masculin, et l'on prétend que le premier d'entre eux était un puissant guerrier humain qui désirait être fort comme un taureau (et qui a vu son souhait exaucé de la pire manière qui soit). Ils se reproduisent en s'accouplant avec des humaines, et tous leurs enfants sont des minotaures de sexe mâle. Ils ont une espérance de vie de 200 ans. Il leur est possible de subsister pendant plusieurs années sans rien manger, mais ils sont toujours affamés à moins qu'on ne les nourrisse régulièrement. Ce sont des carnassiers, mais la malédiction dont ils sont l'objet fait qu'ils préfèrent la chair humaine. Ceux qui sont devenus minotaures suite à une malédiction peuvent retrouver leur apparence normale à l'aide d'un *souhait*, mais ceux qui sont nés ainsi n'ont aucune chance de devenir un jour humains. Gnolls et minotaures sont ennemis jurés et s'attaquent à vue.

On utilise parfois certains organes de ces monstres pour jeter des sorts ou préparer des potions, et il est également possible de s'en servir pour créer des objets magiques en rapport avec la force physique, le repérage géographique et l'égarement.

Moisissire (végépygmée)

CLIMAT/TERRAIN :	Cavernes ou forêts humides, tropicales ou subtropicales
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribu
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	O, P
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	6-24 ou 30-300
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	1-6
TAC0 :	1 ou2 DV : 19 3 ou 4 DV : 17 5 ou 6 DV : 15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 ou selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De P à M (60 cm à 1,35 m de haut)
MORAL :	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1 DV : 120 2 DV : 175 3 DV : 270 4 DV : 420 5 DV : 650 6 DV : 2.000



Les moisissires, que l'on appelle parfois avec mépris végépygmées, sont de petites créatures bipèdes dont l'épiderme semble intégralement recouvert de moisissure. Ils ont des griffes acérées et leurs épaules, leur abdomen et leurs membres sont couverts de vrilles qui leur servent de vêtements. Celles qui poussent sur leur tête sont attachées ensemble, ce qui donne l'impression qu'ils ont une queue de cheval.

La couleur de leur peau est en accord avec leur environnement : dans les bois, ils sont bruns (et leurs vrilles vertes), tandis que ceux qui vivent sous terre sont gris et leurs vrilles noires. Ils font 45 cm de haut, plus 15 cm par dé de vie.

Bien que les végépygmées soient incapables de parler, ils peuvent émettre des cris. En temps normal, ils communiquent entre eux par les sons qu'ils produisent en tapant sur leur poitrine et sur les arbres ou les pierres.

Combat : les groupes de chasse des moisissires opèrent à proximité de leur repaire. Dans leur environnement naturel, ils se fondent tellement bien dans le décor que leurs proies subissent un malus de -2 au jet de surprise.

Les végépygmées s'attaquent à toutes les formes de vie animale pour ramener de la viande. Bien qu'ils sachent parfaitement se servir de leur don pour le camouflage pour tendre des embuscades, ils ont très rarement recours à d'autres ruses, préférant l'assaut direct aux pièges.

La moitié des moisissires constituant un groupe donné ont 1 DV, un quart ont 2 DV et ceux qui restent ont autant de chances d'avoir 3 ou 4 DV. S'ils sont au moins 50, ils sont encadrés par un sous-chef à 5 DV et 2-5 gardes du corps (3 DV chacun). Enfin, chaque tribu est dirigée par un chef (6 DV) protégé par 2-8 gardes du corps (4 DV chacun).

La moitié des végépygmées rencontrés sont armés d'épieux, les autres ayant autant de chances de posséder un gourdin ou d'être désarmés.

Les chefs sont également capables de se battre en libérant des spores. Toute créature ratant son jet de sauvegarde contre le poison se retrouve paralysée et décède en 5-20 minutes à moins d'être soignée par un sort de *guérison des maladies*. Quiconque meurt de cette manière revient à la vie 21-24 (1d4+20) heures plus tard sous la forme d'un végépygmée à 4 DV. La garde personnelle du chef est généralement constituée d'anciens ennemis.

Les armes perforantes n'infligent que 1 seul et unique point de dégâts aux moisissires. Ils sont immunisés contre l'électricité ainsi que contre tous les sorts de type *charme*, à l'exception de ceux qui affectent les plantes. Ils ont toujours droit à un jet de sauvegarde contre les sorts de l'école des enchantements, même si cela n'est pas prévu par les règles.

La moitié des groupes de chasse sont accompagnés d'une meute d'épineux. Tout repaire de moisissires contient 1-4 meutes similaires (voir plante, intelligente).

Habitat/Société : les végépygmées constituent des tribus primitives et sédentaires. Ils s'installent le plus souvent dans les régions chaudes et souterraines, encore que certains préfèrent le cœur des forêts et des jungles particulièrement denses. Les tribus ont un sens du territoire très développé.

Les moisissires coexistent avec les plantes et les champignons. Ils font souvent appel à des criards pour garder leur antre, ces derniers permettant aux végépygmées de la tribu de passer sans qu'ils donnent l'alerte. Il y a également de grandes chances de trouver de la moisissure rousse à proximité du repaire.

Les moisissires se reproduisent grâce à l'attaque spéciale de leurs chefs et de la moisissure rousse, ou encore en développant eux-mêmes des pousses qui sont, en fait, de nouveaux végépygmées (ce dernier cas ne pouvant se produire que si la tribu dispose de nourriture en abondance). Ceux qui sont créés par la moisissure rousse ont 5 DV, ceux qui sont produits par le chef ont 4 DV et ceux qui naissent normalement ont 1 DV.

Il arrive parfois que les végépygmées s'associent avec les myconides, qui les considèrent comme leurs parents attardés.

Écologie : les moisissires subsistent de la chasse et de la charogne qu'ils arrivent à trouver. La fraîcheur de la viande qu'ils ingèrent ne semble pas les préoccuper. En temps de disette, il arrive qu'ils se dévorent entre eux, bien qu'ils s'en prennent extrêmement rarement aux membres de leur propre tribu (ou des tribus alliées).

	Brune	Jaune	Rousse
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain	Souterrain	Souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare	Peu commun	Très rare
ORGANISATION :	Tapis	Tapis	Tapis
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Chaleur	Énergie psychique	Humidité
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 tapis	1 tapis	1 tapis
CLASSE D'ARMURE :	9	9	9
DÉPLACEMENT :	0	0	0
DÉS DE VIE :	Spécial	Spécial	Spécial
TAC0 :	Spécial	Spécial	Spécial
NOMBRE D'ATTAQUES :	Aucune	Aucune	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun	Aucun	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Froid	Spores toxiques	Spores
DÉFENSES SPÉCIALES :	Absorption de chaleur	Uniquement affectée par le feu	Immunisée contre les armes, le feu et le froid
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	20 %	Aucune
TAILLE :	De P à G	De P à G	De P à G
MORAL :	Spécial	Spécial	Spécial
POINTS D'EXPÉRIENCE :	15	65	35



Les moisissures sont des champignons générateurs de spores qui se forment dans les endroits frais et humides ou sur la nourriture en décomposition. Elles semblent le plus souvent couvertes de poils ou de laine. Elles sont pour la plupart sans danger, mais il en existe au moins trois variétés qu'il vaut mieux éviter : les brunes, les jaunes et les rousses.

Moisissure brune

La moisissure brune se développe dans les régions souterraines particulièrement humides, comme les grottes et les cavernes. Elle est d'un brun tirant sur l'or. Elle se nourrit en absorbant la chaleur qui l'entoure (y compris la chaleur corporelle), ce qui explique que la température est légèrement plus basse que la normale à son voisinage. Elle meurt immédiatement dès qu'elle est touchée par la lumière du soleil ou les rayons ultraviolets.

Dès qu'une créature à sang chaud s'approche à moins de 1,50 m de la moisissure brune, cette dernière absorbe sa chaleur corporelle au rythme de 4d8 points de vie par round. Un *anneau de chaleur* protège totalement contre cette attaque. Cette moisissure se développe instantanément au contact de la chaleur, et il suffit que l'on approche une flamme (torche minimum) pour qu'elle double de taille. Sa surface est multipliée par quatre si on la bombarde à l'aide d'une fiole d'huile, et par huit si l'on tente de la détruire à l'aide d'un sort tel que *boule de feu*.

Elle ne se développe pas au contact des lumières "froides" (sorts de *lumière* ou encore de *lueur féerique*). Elle est uniquement affectée par *désintégration* (qui la détruit) et par les sorts à base de froid ou capables d'affecter les plantes. Une *tempête de froid* ou un *mur de glace* la fait "hiberner" pendant 5-30 tours, tandis qu'un *cône de froid*, une *baguette de givre* ou encore le souffle d'un dragon blanc la tue. Elle est incapable d'affecter les créatures utilisatrices de froid, comme les dragons blancs, loups arctiques et autres crapauds des glaces.

Moisissure jaune

Cette moisissure à une couleur allant du jaune pâle à l'orange doré. Lorsqu'elle perçoit un choc direct suffisamment violent, il y a 50 % de chances qu'elle émette un nuage de spores de 3 m de diamètre. Toute créature prise dans l'aire d'effet doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir. Un sort de *guérison des maladies* suivi de *résurrection* sont nécessaires pour ramener l'individu à la vie, et encore doivent-ils être jetés moins de 24 heures après le décès.

La moisissure jaune est détruite par le feu. *Lumière éternelle* la prive de ses réactions pendant 2-12 tours.

Il arrive parfois (1 chance sur 6) que les colonies qui occupent plus de 30 m² soient dotées de conscience. Ces grands tapis de moisissures détectent les autres créatures à 20 m de distance et sont capables de projeter leurs spores jusque-là. Les moisissures jaunes peuvent également utiliser, 2 fois par jour, une *suggestion* contre toute créature se trouvant dans leur rayon d'action (en plus de son jet de sauvegarde normal, la victime doit réussir un test d'Intelligence sous peine d'en perdre 1 point, qui est dévoré par la moisissure et qu'elle n'a aucun espoir de récupérer).

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
1	2/0/2	EC/Aucune (spécial)	15	1d10x5

- **Métapsioniques - dévotions :** détection de psionique (portée 6 m +1d100 x 30 cm, aucun coût).
- **Télépathie - dévotions :** excitation du ça, néant spirituel.

Seules les moisissures jaunes douées de conscience possèdent des pouvoirs psioniques. Ces créatures sont également immunisées contre les attaques psioniques, à moins que l'attaquant ne soit aidé par un individu capable de communiquer avec les plantes.

Moisissure rousse

La moisissure rousse va du brun doré au rouge brique. Sa texture est grumeleuse et elle est couverte de petits poils qui ne cessent d'onduler comme si une faible brise soufflait en permanence. Au-delà de 10 m de distance, il y a 70 % de chances de la prendre pour de la rouille. Immunisée contre les armes et la plupart des sorts, elle n'est affectée que par l'alcool, l'acide et le sel, qui la tuent. Elle est également détruite par *guérison des blessures* ou *lumière éternelle*.

La moisissure rousse émet en permanence un nuage de spores dans un rayon de 1 m. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet subissent 5d4 points de dégâts par round et doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas se faire infecter. Celles qui le ratent se retrouvent instantanément paralysées et décèdent en 5-20 minutes, à moins de bénéficier d'un sort de *guérison des maladies*.

Quiconque se fait tuer par la moisissure rousse commence aussitôt à se transformer. Des traces de moisissure apparaissent sur sa peau et, une fois cet état généralisé (ce qui prend 21-24 heures), il devient un moisissire (ou végépygmée). *Immobilisation des plantes* empêche l'infection de se propager tant que le sort fait effet, et *guérison des maladies* détruit les éruptions de moisissure à condition d'avoir été jeté moins de 1 heure après le décès. Dans le cas contraire, il faut un *souhait* pour inverser la transformation.

Molosse satanique

CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	C
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	4-7
TAC0 :	4 DV : 17 5-6 DV : 15 7 DV : 13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Souffle enflammé
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4 DV : 420 5 DV : 650 6 DV : 975 7 DV : 1.400



Les molosses sataniques sont des chiens originaires d'un autre plan et capables de cracher des flammes. Ils ont été amenés dans le Plan Primaire pour servir les créatures maléfiques.

Un molosse satanique a l'apparence d'un gros chien au poil brun-roux. Ses yeux sont rouge écarlate, tandis que ses crocs et sa langue sont totalement noirs. Il fait entre 60 cm et 90 cm au garrot et sent en permanence la fumée et le soufre. Ses aboiements surnaturels donnent la chair de poule à quiconque les entend.

Combat : les molosses sataniques sont de bons chasseurs qui opèrent en meutes. Contrairement aux chiens normaux, ils n'aboient jamais lorsqu'ils sont sur une piste. Ils se déplacent également en silence, ce qui impose un malus de -5 au jet de surprise de leurs adversaires. Un ou deux d'entre eux s'approchent généralement de leur proie, tandis que les autres l'encerclent. Le premier molosse attaque alors par surprise, bondissant sur l'ennemi le plus proche tout en essayant de faire en sorte que les autres s'enfuient vers ses congénères. Si les autres proies ne s'enfuient pas, le reste de la meute se joint au combat en 3-6 rounds. Ils se mettent parfois à aboyer lorsqu'ils poursuivent leur gibier.

Ce monstre commence par attaquer en crachant des flammes dès qu'il se trouve à moins de 10 m de son adversaire. Cette attaque cause 1 point de dégâts par dé de vie du molosse (un jet de sauvegarde réussi contre les souffles réduit le total de moitié). Il se jette alors sur sa proie, qu'il tente de mordre. S'il obtient un 20 à son jet d'attaque, il referme sa mâchoire sur son adversaire et crache des flammes dans le même round.

Ces monstres sont immunisés contre le feu. Leur ouïe particulièrement fine leur permet de n'être surpris que sur un résultat de 1 ou 2 au d10, et ils sont capables de repérer les créatures cachées ou invisibles dans 50 % des cas.

Habitat/Société : les molosses sataniques sont originaires d'un plan extra-dimensionnel où le feu règne en maître. Dans cet environnement, ils se déplacent en meutes de 2-40 individus. Ceux que l'on rencontre dans le Plan Primaire ont été convoqués par un maître maléfique. Pour la plupart, ils se sont par la suite échappés loin de la civilisation.

Ils ont entre 4 et 7 dés de vie (1d4+3). C'est leur nombre de dés de vie qui détermine leur taille ainsi que le nombre de points de dégâts qu'inflige leur souffle. Une meute est toujours dirigée par un monstre à 7 DV, lequel a chassé tous ses rivaux qui sont partis constituer leur propre cour (il ne peut donc y avoir qu'un seul molosse à 7 DV au sein d'une meute donnée).

Ils se nourrissent comme des chiens normaux. Leur territoire, qui peut faire de 15 km² à 40 km², est toujours centré sur leur repaire. Les domaines de plusieurs meutes peuvent se chevaucher.

Ces créatures ont du mal à se reproduire dans le Plan Primaire et elles n'ont des petits avec elles que dans 5 % des cas. Ces "chiots" naissent par portée de 2-8. Au moins 1 fois par jour, ils crachent des flammes sans le vouloir. Ces dernières sont inoffensives, si ce n'est qu'elles ont tendance à mettre le feu à tous les matériaux combustibles. Les nouveau-nés ne font que 10 % de la taille des adultes. Ils grandissent de 5 % chaque mois et atteignent leur taille adulte (4 DV) au bout d'un an et demi. Ils peuvent très vite attaquer à l'aide de leur souffle incendiaire : dès l'âge de 2 mois, cette attaque inflige 1 point de dégâts, plus 1 point supplémentaire par tranche de 6 mois.

Les molosses sataniques mangent souvent leur proie là où ils l'ont achevée, encore qu'ils leur arrivent parfois de la traîner jusqu'à leur repaire pour la dévorer plus tard. Tout comme de nombreux chiens, on peut les dresser à aller chercher certains objets. Ceux qui n'ont pas été formés à ramener les objets aiment bien s'amuser avec (ils apprécient tout particulièrement les sacs et bourses remplis de trésors monétaires car ils font du bruit). Mais leur souffle finit généralement par avoir raison du contenant et le contenu se retrouve alors éparpillé dans le repaire ou à proximité. Il est rare de trouver des parchemins dans un antre de molosses sataniques, à moins qu'ils n'aient été glissés dans un tube (ou autre récipient) ininflammable.

Écologie : les molosses sataniques n'ont pas leur place dans la chaîne écologique du Plan Primaire. Ce sont des créatures particulièrement dangereuses pouvant faire partir des incendies partout où elles chassent (les molosses sont d'ailleurs ceux qui allument le plus de feux de forêt après les humanoïdes). Mais ils peuvent également s'avérer utiles. Leur capacité à repérer les créatures invisibles en fait d'excellents chiens de garde, en particulier pour les monstres intelligents comme les géants du feu.

Les molosses sataniques peuvent être domestiqués si on les élève dès leur plus jeune âge, mais il y a tout de même 10 % de chances par an qu'ils retournent à l'état sauvage.

CLIMAT/TERRAIN :	Désert (souterrain)
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	P (D)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	6
DÉS DE VIE :	6+3
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Terreur, maladie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000

Les momies sont des cadavres embaumés que l'on trouve dans les déserts chauds. Lorsque quelqu'un s'introduit dans leur tombe, elles s'animent et la haine farouche qu'elles éprouvent à l'encontre de toute forme de vie les pousse à attaquer tous les intrus sans la moindre pitié.

Les momies sont le plus souvent entourées de bandelettes en lin (mais pas toujours). Elles font entre 1,50 m et 2,10 m et sont dotées d'une force phénoménale.

Combat : les momies sont de terrifiants adversaires. Chacun de leurs coups de poing inflige 1d12 points de dégâts et, pire encore, quiconque se fait toucher par un de ces monstres est infecté par une terrible maladie qui s'avère fatale en 1-6 mois (pas de jet de sauvegarde). Le corps de la victime pourrit lentement sur pied, ce qui lui fait perdre (de manière permanente) 2 points de Charisme par mois. Cette infection ne peut être soignée que par un sort de *guérison des maladies* (sauf dans les Royaumes Oubliés, où il ne ralentit la maladie que de 1 semaine par niveau du prêtre ; il faut préparer une concoction à l'aide d'herbes extrêmement rares pour stopper l'infection). Les divers sorts de *soins* n'ont aucun effet sur le malade, et ses blessures se referment dix fois moins vite. *Régénération* permet de récupérer les points de vie perdus mais n'interrompt en rien la progression du pourrissement.

Le simple fait d'apercevoir une momie est si terrifiant qu'il faut réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être paralysé par la peur pendant 1-4 rounds. Mais le nombre fait la force et donne du courage ; chacun bénéficie d'un bonus de +1 au jet de sauvegarde par tranche de six individus présents (et les humains ont droit à un bonus supplémentaire de +2).

Les momies ne peuvent être touchées que par les armes magiques, qui ne leur infligent que des demi-dégâts (arrondissez à l'entier inférieur). Le froid est sans effet sur elles, tout comme les sorts de type *sommeil*, *charme* et *immobilisation*. *Résurrection* transforme une momie en humain (guerrier de niveau 7) en lui permettant de retrouver tous ses souvenirs de mortel (le sort reste toutefois sans effet si la momie est plus ancienne que l'âge maximum de la dépouille que le prêtre peut ressusciter). *Souhait* permet également à une momie de retrouver son apparence normale, mais *délivrance de la malédiction*, non.

Les momies sont vulnérables au feu, même non-magique. Un coup porté à l'aide d'une torche leur inflige 1d3 points de dégâts, tandis qu'une flasque d'huile leur délivre 1d8 points de dégâts lors du premier round et 2d8 lors du second. Pour leur part, tous les feux d'origine magique voient leurs dégâts augmenter de 1 point par dé. Une fiole d'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts à une momie.

Une créature tuée par un de ces monstres pourrit immédiatement et ne peut être ramenée d'entre les morts à moins de jeter *guérison des maladies* puis *rappel à la vie* moins de 6 tours après l'instant du décès.



Habitat/Société : les momies sont le résultat d'un processus d'embaumage utilisé sur les individus aisés. La plupart sont de simples cadavres inanimés, mais il arrive parfois (peut-être à cause d'une magie aussi puissante que maléfique ou parce que le défunt était si cupide de son vivant qu'il refuse d'abandonner son trésor une fois mort) que l'esprit qui les habite se transforme en mort-vivant grâce à l'énergie qu'il parvient à aller trouver dans le Plan Négatif. La plupart des momies restent sans réaction tant que personne ne touche à leur trésor, mais lorsqu'elles s'éveillent, elles se mettent à tuer sans la moindre pitié.

La momie vit dans son tombeau, qui se trouve généralement au cœur d'une crypte ou d'une pyramide. Ce tombeau est une succession de salles remplies de reliques (dont la plupart ne sont pas magiques). Il peut, par exemple, s'agir de représentations des possessions de la momie, de ses objets et trésors préférés, de ses animaux (empaillés) et de tout ce qui peut rendre plus douce d'existence de l'âme après la mort. Les individus particulièrement maléfiques peuvent également laisser des instructions pour qu'esclaves et membres de leur famille soient tués et enterrés avec eux lorsqu'ils meurent. Les propriétés magiques qui les animent font que les momies existent à la fois dans le Plan Primaire et le Plan Négatif.

Écologie : pour créer une momie, il faut laisser le cadavre baigner pendant plusieurs semaines dans une solution capable de le préserver (on utilise généralement du carbonate de soude), suite à quoi on le recouvre d'épices et de résine. Ses organes internes (cœur, cerveau, foie, etc.) sont prélevés et conservés dans des amphores étanches (le simple fait de les détruire fait perdre 2d6 points de vie à la momie, et elle est incapable de les récupérer de quelque manière que ce soit). Il arrive parfois que quelques pierres précieuses aient été fixées entre les bandelettes (si la momie possède des gemmes, elle en porte généralement quelques-unes sur elle). Ce monstre ne fait pas partie de l'ordre naturel des choses et n'a pas d'ennemi juré.

La poussière de momie est un ingrédient servant à la fabrication des objets magiques permettant de transmettre des maladies ou d'accélérer le pourrissement des chairs et des muscles.

Momie royale

CLIMAT/TERRAIN :	Désert (souterrain)
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	V (Ax2)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais (base)
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	2 (base)
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	8+3 (base)
TAC0 :	11 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	8.000 (base)



Les momies royales, que l'on connaît également sous le nom de *fils d'Anhktepot*, sont de puissants morts-vivants créées lorsqu'un grand prêtre de certaines religions d'alignement loyal mauvais est momifié et chargé de garder un tombeau. Il peut survivre pendant des siècles en défendant son antre contre toute intrusion.

Les momies royales ont la même apparence que la variété normale, si ce n'est qu'elles portent généralement les vêtements sacerdotaux de leur ordre religieux et qu'elles arborent quasi-systématiquement leur symbole maudit. Elles dégagent une odeur qui rappelle quelque peu celle d'une armoire à épices, car ces substances sont utilisées au cours du processus d'embaumage.

Les momies royales sont très intelligentes et capables de communiquer de la même manière qu'elles le faisaient de leur vivant. De plus, elles peuvent commander par télépathie toutes les momies normales qu'elles ont elles-mêmes créées. Cette faculté de contrôle s'étend même aux momies auxquelles elles n'ont pas donné vie (à condition que ces dernières ne soient pas déjà dirigées par une autre momie royale), mais dans ce cas, elles doivent leur communiquer leurs instructions de vive voix.

Combat : les momies royales dégagent une *aura de terreur* qui obligent toutes les créatures qui les aperçoivent à effectuer un test de terreur (dans le monde de Ravenloft, sans quoi il s'agit d'un jet de sauvegarde contre la paralysie). Ce jet de dé s'effectue avec un malus dépendant de l'âge de la momie, comme cela est indiqué dans la table, page suivante. Cette créature est si effrayante que quiconque vient à rater son jet de sauvegarde est paralysé pendant 2d4 rounds (dans l'univers de Ravenloft, les effets du test de terreur sont doublés). Son aura peut être contrée par des sorts tels qu'*apaisement* ou *manteau de bravoure*.

Les momies royales peuvent se battre au corps à corps ou en utilisant les sorts que leur dieu leur accordait de leur vivant. Si elles choisissent l'option physique, elles ne peuvent délivrer qu'un seul et unique coup par round, mais il inflige 3d6 points de dégâts.

De plus, quiconque se fait toucher par une momie royale contracte aussitôt une maladie similaire à celle qu'infligent les momies normales, si ce n'est que sa phase terminale se manifeste en quelques jours au lieu de quelques mois. Là aussi, c'est l'âge de la momie qui détermine la vitesse à laquelle l'infection progresse (voir la table, page suivante). Le malade meurt rapidement à moins d'être soigné. Le virus se manifeste 24 heures après l'infection et le personnage perd 1 point de Force et de Constitution, ainsi que 2 points de Charisme (sa peau commençant à peler par plaques et à tomber en poussière comme du vieux parchemin). Il ne peut plus récupérer aucun point de vie de manière normale (en se reposant), et les convulsions et tremblements permanents qui l'agitent le rendent incapable de jeter ou de mémoriser le moindre sort. Un seul et unique sort peut stopper ce fléau : *régénération* met un terme à la maladie et permet de récupérer ses points de vie, mais les points de caractéristiques perdus le restent à tout jamais. Les autres sorts de soins sont sans le moindre effet, si ce n'est qu'une série de *guérisons des maladies* (un par jour écoulé depuis le moment où l'individu a été touché par la momie) permet d'arrêter la propagation du fléau jusqu'à ce qu'il soit possible de le guérir. Les points de caractéristiques perdus ne peuvent être récupérés qu'à l'aide d'un *souhait*.

Le corps d'un personnage tué par cette maladie se met à pourrir dès l'instant du décès. Le seul moyen de faire revenir un tel individu d'entre les morts consiste à jeter *guérison des maladies* et *rappel à la vie* moins de 6 tours (1 heure) après l'instant du décès. Dans le cas contraire, le corps (et l'esprit qui l'occupait) est perdu à tout jamais.

Les momies royales peuvent être repoussées par les prêtres ou paladins aux convictions suffisamment ancrées. Toutefois, plus une momie est vieille, plus il est difficile de lui imposer sa volonté (une fois de plus, voir la table, page suivante). Ces créatures sont immunisées contre l'eau bénite, mais un symbole sacré non maléfique leur inflige 1d6 points de dégâts chaque fois qu'il les touche (dans le même temps, le fait de toucher le symbole maudit de leur religion leur permet de récupérer 1d6 points de vie).

Mais le plus terrible pouvoir de ces morts-vivants réside peut-être dans les sorts qu'ils peuvent invoquer. Toutes les momies royales étaient prêtres de leur vivant, et elles conservent la faculté de jeter des sorts. Elles fonctionnent comme des prêtres de niveau 16 à 20 (voir ci-dessous) et ont accès aux même sphères que de leur vivant. Leur score de Sagesse élevé leur permet d'obtenir des sorts supplémentaires, comme c'est le cas pour les PJ. Il est conseillé de préparer tous les sorts de la momie avant le début de l'aventure. Si vous utilisez le *Legends & Lore*, les momies royales sont le plus souvent des prêtres d'Osiris, Set ou Nephtys. Si vous vous servez du *Manuel Complet du Prêtre*, ces monstres sont généralement associés avec la vénération des ancêtres, de la mort, de la maladie, du mal, de la défense des lieux sacrés et de la vengeance (si vous n'utilisez aucun de ces deux ouvrages, déterminez les sorts de la momie comme s'il s'agissait d'un clerc de haut niveau).

Les momies royales ne peuvent être touchées que par les armes magiques, et les plus âgées sont mieux protégées que les autres (voir ci-dessous). Même lorsqu'une arme parvient à les affecter, leur nature magique est telle qu'elle ne leur inflige que des demi-dégâts (arrondis à l'entier inférieur).

Les sorts sont également moins efficaces contre ces monstres que contre les autres créatures. Ceux qui sont à base de froid restent sans le moindre effet, tandis que ceux qui sont à base de feu leur infligent des dégâts normaux. Contrairement aux momies normales, elles sont immunisées contre le feu non-magique. Par contre, leur processus de création les rend particulièrement

vulnérables aux sorts à base d'électricité, qui leur délivrent une fois et demie leurs dégâts normaux. Elles restent bien sûr immunisées contre les sorts de type *sommeil*, *charme* et *immobilisation*. De plus, au fur et à mesure qu'elles vieillissent, elles sont protégées par une résistance à la magie qui augmente au fil des années.

Tout comme les vampires, les momies royales deviennent de plus en plus puissantes au fur et à mesure qu'elles vieillissent. Les caractéristiques fournies pour le monstre le montrent tel qu'il est au moment de sa création. Les tables qui suivent indiquent les modifications qu'il subit au fil des siècles.

Pouvoirs des momies royales

Âge (années)	Arme	CA	DV	TAC0
99 ou moins	+1	2	8+3	11
100-199	+1	1	9+3	11
200-299	+2	0	10+3	9
300-399	+2	-1	11+3	9
400-499	+3	-2	12+3	7
500 ou plus	+4	-3	13+3	7

Âge (années)	Alignement	Sagesse	RM	Maladie
99 ou moins	LM	18	Aucune	1d12 jours
100-199	LM	19	5 %	1d10 jours
200-299	LM ou CM	20	10 %	1d8 jours
300-399	CM ou LM	21	15 %	1d6 jours
400-499	CM	22	20 %	1d4 jours
500 ou plus	CM	23	25 %	1d3 jours

Âge (années)	Niveau	PX	Terreur	Momies
99 ou moins	16	8.000	-1	1d4
100-199	17	10.000	-2	2d4
200-299	18	12.000	-2	3d4
300-399	19	14.000	-3	5d4
400-499	20	16.000	-3	6d4
500 ou plus	20	18.000	-4	7d4

Notes :

Arme indique le bonus que doit posséder une arme magique donnée pour toucher la momie.

CA est la classe d'armure du monstre.

DV est le nombre de dés de vie de la momie. Ces créatures sont repoussées comme si elles avaient 1 DV de plus qu'elles n'en ont réellement. Autrement dit, une momie royale âgée de 250 ans (10+3 DV) est repoussée comme une liche (mort-vivant à 11 DV). À partir de 300 ans, elle sera repoussée comme un mort-vivant "spécial".

TAC0 est le score que la momie doit obtenir pour toucher une CA 0.

Alignement. Ce dernier change au fil du temps, la momie devenant de plus en plus maléfique au fur et à mesure que les siècles se succèdent. Lorsque deux alignements différents sont indiqués, elle a 75 % de chances d'être du premier et 25 % d'être du second. Une momie royale vieille de 300 ans a donc 75 % de chances d'être chaotique mauvaise.

Sagesse donne le score de Sagesse de la créature, ce qui lui permet d'obtenir davantage de sorts de prêtre et d'être immunisée contre certains sorts à partir de 19 (voir le *Manuel des Joueurs*).

RM est le pourcentage de résistance à la magie de la momie. Comme cette table le montre, une telle créature peut s'avérer extrêmement dangereuse si elle a été créée quelques siècles plus tôt.

Maladie indique combien de temps un individu infecté met avant de mourir.

Niveau donne le niveau de prêtre de la créature. Plus elle vieillit, et plus la momie a accès à de nombreux sorts.

PX est le nombre de points d'expérience que l'on gagne en terrassant un tel monstre.

Terreur indique le malus à appliquer aux tests de terreur provoqués par la vue de la créature.

Momies est le nombre de momies normales obéissant à la momie royale.

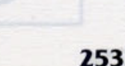
Habitat/Société : les momies royales sont de puissants morts-vivants qui sont généralement créés à partir de la dépouille de grands prêtres maléfiques. Ce sont donc des monstres qui tirent leurs pouvoirs des puissances des ténèbres. Il arrive pourtant parfois (très rarement) qu'un prêtre d'alignement non mauvais se voit conférer ces mêmes pouvoirs par son dieu après sa mort.

Ces créatures résident souvent dans un tombeau ou un temple, leur fonction étant de protéger l'édifice qui leur est attribué et les dépouilles qui y gisent contre les pillards. Mais contrairement aux momies normales, celles-ci quittent parfois leur antre pour aller semer le chaos dans le monde extérieur, et malheur au pays à qui une momie royale décide de s'en prendre.

Lorsque ce monstre désire créer des momies normales qui le serviront, il le fait en momifiant des individus qu'il a contaminés à l'aide de son simple contact. Ce processus nécessite 12-18 heures (2d4+10) et ne doit en aucun cas être interrompu sous peine de rendre l'enchantement inefficace. Les personnes momifiées vives sont le plus souvent charmées ou immobilisées pour qu'elles n'opposent pas la moindre résistance. Une fois le processus achevé, la victime ne peut se défaire des bandelettes qui l'entourent. Si personne ne vient la sauver, elle finit par mourir, tuée par le mal qui la ronge de l'intérieur. À ce moment, elle subit une étrange transformation. Plutôt que de tomber en poussière, son corps devient une momie normale. Ce processus est bien évidemment trop long pour être employé au combat, mais il n'est pas rare que la momie royale tente d'obtenir des prisonniers pour en faire ses serviteurs. Toutes les momies créées par un tel monstre se trouvent sous sa totale domination. Il les commande par télépathie.

Écologie : la première de ces momies fut créée par Anhktepot, Seigneur d'Har'akir, avant que lui-même ne devienne mort-vivant. On s'accorde généralement pour dire que la plupart des momies royales auxquelles il donna la vie (sinon toutes) furent entraînées avec lui à Ravenloft après que les Sombres Puissances du Demi-Plan de la Terreur lui eurent "fait don" d'un domaine. Plusieurs de ces créatures seraient aujourd'hui les agents d'Anhktepot, et il se servirait d'elles chaque fois qu'il désire savoir ce qui se passe dans les autres terres de Ravenloft.

Seul Anhktepot sait comment créer une momie royale. Certaines rumeurs font état d'un immense sacrifice à accomplir pour obtenir la faveur des dieux et d'un serment d'allégeance éternelle au Seigneur d'Har'akir. Si cela est exact, la théorie avancée par certains sages, à savoir, qu'Anhktepot est capable de commander toutes les momies royales existantes, est sans doute vraie, elle aussi. Dans ce cas, ce démon serait bien plus puissant que l'on ne s'accorde généralement à le penser.



Monstre rôdeur

	Rôde-dessus	Attrapeur	Attrapeur des bois
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain	Souterrain	Forêt
FRÉQUENCE :	Peu commun	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Supérieure (13-14)	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	C, Y	G	G
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (1-4)	1	1
CLASSE D'ARMURE :	6	3	4
DÉPLACEMENT :	1, vl 9 (B)	3	3, cr 6
DÉS DE VIE :	10	12	10
TAC0 :	11	9	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	Voir ci-dessous
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6	4 + CA	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	E (6 m de diamètre)	E (6 à 9 m de diamètre)	E (6 m de diamètre)
MORAL :	Stable (11)	Stable (11)	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000	3.000	3.000

Rôde-dessus

Le rôde-dessus est un monstre carnivore qui ne se rencontre que sous terre. Il ressemble à une grosse raie manta et son ventre gris a la texture de la pierre. Il se fixe généralement au plafond, où il n'y a que 10 % de chances de le repérer à moins de le toucher (par exemple, à l'aide d'une perche).

Combat : les rôde-dessus sont des créatures particulièrement lentes qui doivent attendre que leurs proies passent sous elles. Accrochés au plafond, ils se laissent tomber sur leur cible et s'enroulent autour d'elle. Ils infligent un malus de -4 au jet de surprise de leurs adversaires. En se resserrant sur leur proie, ils lui délivrent 1d6 points de dégâts par round, et la victime meurt asphyxiée au bout de 2-5 rounds, quel que soit le nombre de points de vie qui peut encore lui rester. Les dégâts sont subis tous les rounds, à moins que la créature enveloppée ne parvienne à s'échapper ou que le rôde-dessus ne meure. Ces monstres ne cessent d'attaquer tant qu'ils n'ont pas été tués. Leurs proies enveloppées ne peuvent combattre qu'à l'aide de petites armes qu'elles tenaient à la main au moment de l'attaque.

Habitat/Société : les rôde-dessus sont des créatures solitaires. La femelle pond ses œufs sous forme d'une grappe gluante qui reste collée au plafond. Les nouveau-nés tombent par terre et se nourrissent de vermine tant qu'ils ne sont pas assez grands pour apprendre à voler. Les petits ressemblent à des rectangles de mousse.

Écologie : ces monstres opportunistes se nourrissent de tout ce qui se présente à eux. Ils volent à l'aide de gaz qu'ils génèrent dans des poches internes. Si l'on parvient à le récupérer, ce fluide peut entrer dans la composition de *potions de lévitation*. Certaines personnes achètent parfois des œufs de monstre rôdeur (ou des petits) pour en faire des pièges vivants. Les œufs des rôde-dessus, attrapeurs et autres piégeurs se vendent 900 po pièce, les petits 1.500 po.

Attrapeur

L'attrapeur ne se croise que dans les cavernes et autres lieux sombres. Il peut modifier sa forme et sa couleur pour prendre l'aspect du sol et faire apparaître une protubérance semblable à une boîte au centre de son corps. Il est extrêmement difficile à détecter (seulement 5 % de chances d'y parvenir) une fois qu'il a fini de se déguiser. Dès qu'une proie s'approche de son centre, il remonte ses bords pour l'envelopper. Sa victime subit, chaque round, 4 points de dégâts, plus sa classe d'armure (un personnage CA 2 se verra donc infliger 6 points de dégâts par round). Il est presque impossible de respirer lorsque l'on se trouve enveloppé par un attrapeur, et la mort par suffocation se produit au bout de 6 rounds. Un attrapeur ne relâche sa proie que lorsqu'il tombe à 1 point de vie (ou lorsqu'il meurt).

Ces créatures sont immunisées contre le feu et le froid. Elles restent roulées en boule pendant 1-8 heures tandis qu'elles digèrent leur victime, suite à quoi elles rejettent tout ce qu'elles ne peuvent pas assimiler (ce qui constitue leur trésor, que l'on trouve sous leur masse). Un attrapeur normal couvre une surface de 35 m² environ, mais les plus gros peuvent faire jusqu'à 50 m².

Leurs œufs ressemblent à des billes et leurs rejetons à des pierres plates. La peau d'un attrapeur peut servir à confectionner une armure de cuir +1 non-magique.

Attrapeur des bois (piégeur)

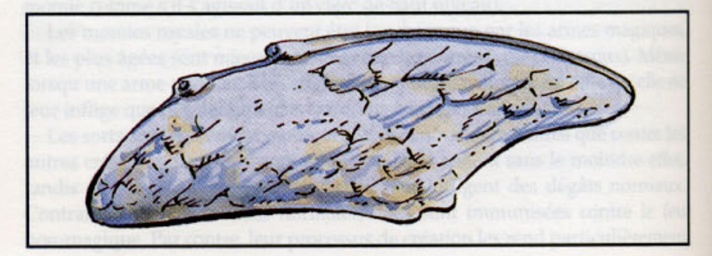
L'attrapeur des bois, que l'on nomme également piégeur, ressemble à une raie manta dénuée de queue et de couleur brun-vert ou brun tacheté. Ses piquants frontaux et dorsaux sont extrêmement rigides.

Ce monstre se nourrit principalement de petits animaux, mais peut également piéger des créatures de plus grande taille en se frayant un passage dans le sol jusqu'à se retrouver sous une route ou un chemin, puis en étirant ses 6-25 (1d20+5) piquants dorsaux venimeux pour qu'ils apparaissent tout juste à la surface. Toute créature passant par là a alors 25 % de chances de marcher sur l'une de ces pointes (75 % si elle est surprise). Lorsqu'ils ne sont pas eux-mêmes surpris, druides et rôdeurs ont 5 % de chances par niveau de repérer ces piquants et de les reconnaître. Une victime ayant marché dessus doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas se retrouver paralysée pendant 2-40 tours. Un piégeur ne fait pas surface tant qu'il perçoit des mouvements au-dessus de lui. Quand il sent qu'il n'y a plus que sa proie et lui, il attaque à la manière d'un attrapeur normal.

À la surface, le piégeur se déplace en ondulant comme un serpent. Il va plus vite en creusant dans le sol, mais ne peut se frayer un chemin que dans la terre, le sable ou les graviers.

Cette créature se fait très rarement agresser, vu qu'elle se trouve toujours sous terre lorsqu'elle attaque. Le poison du piégeur est contenu dans des poches situées à la base de ses piquants. On peut utiliser ces derniers comme projectiles de sarbacane et les créatures de petite taille peuvent s'en servir comme arme de poing à condition qu'elles se constituent une poignée pour éviter de s'empoisonner elles-mêmes.

Les œufs de piégeur sont pondus en grappe à plusieurs dizaines de centimètres sous la surface du sol. Les petits se nourrissent exclusivement d'animaux souterrains au cours de leur première année.



CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Métalovore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Q
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	5
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m de long)
MORAL :	Moyen (9)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270



Le monstre rouilleur est une créature souterraine adorant les métaux en tout genre. Bien qu'il soit totalement inoffensif, c'est l'un des pires ennemis du combattant.

Un monstre rouilleur moyen fait environ 1,50 m de long et 90 cm de haut. Sa queue semble protégée par une puissante carapace et s'achève par une étrange protubérance osseuse qui ressemble (en plus petit) à un aviron à deux pelles. Deux antennes préhensiles prennent naissance juste en dessous de ses yeux. Sa peau est rugueuse et couverte de multiples aspérités. Sa couleur va du jaunâtre sur le ventre et les pattes jusqu'au rouille sur le dos. Une odeur de métal oxydé l'accompagne où qu'il aille.

Combat : les monstres rouilleurs sont des créatures placides qui deviennent follement excitées dès qu'elles sentent le moindre métal à l'horizon. Leur odorat leur permet de les détecter à 30 m de distance, et ils se jettent alors dessus à toute vitesse. Si leurs antennes parviennent à toucher un quelconque objet en métal (ce qui est déterminé par un jet d'attaque normal), il rouille aussitôt. Les objets magiques possèdent une chance de résister à ce pouvoir, égale à 10 % par point de bonus (une arme +2 a ainsi 20 % de chances de ne pas être affectée). Le métal tombe en pièces, que le monstre avale aussitôt. Les armes métalliques frappant ce dernier sont affectées de la même manière que si ses antennes les avaient touchées. Quand un objet magique, ne faisant pas partie de la catégorie des armes, touche cette créature, il a 20 % de chances de ne pas être détruit.

Les monstres rouilleurs ne sont guère malins et cessent de poursuivre un groupe d'aventuriers pendant 1 round s'ils leur jettent un petit coupe-faim, comme une poignée de pointes en fer, un marteau ou encore une masse d'armes. Ils sont particulièrement attirés par le fer, l'acier et les alliages magiques tels que le mithril et l'adamantine, qu'ils préfèrent au cuivre, à l'argent, à l'or et au platine. En fait, ils ne se laissent pas berner par quelques poignées de pièces de cuivre car les métaux ferreux les attirent beaucoup trop.

Il arrive même parfois (dans 30 % des cas) qu'un monstre rouilleur s'accorde 1 round de pause en plein combat pour dévorer un objet qu'il vient juste de réduire en pièces. Cette créature n'est pas connue pour son sens tactique, mais juste pour la gloutonnerie dont elle fait preuve dès qu'elle se retrouve en face d'une masse de métal. Elle met toujours 1 round et un seul à se nourrir, et ce, quelle que soit la quantité de métal ingurgitée.

Habitat/Société : les monstres rouilleurs ne résident que dans les endroits sombres et souterrains (cavernes et autres complexes construits en dessous du niveau du sol). Ils n'aiment guère vivre en groupe et sont souvent au maximum par deux. Quand on rencontre un couple, il y a 5 % de chances qu'il soit accompagné d'un petit deux fois moins fort, sauf pour ce qui est de l'appétit. Ces monstres fouillent souvent le moindre recoin du complexe qu'ils habitent, à la recherche de la plus petite particule métallique. Ils peuvent manger du minerai à l'état brut, mais préfèrent largement les métaux raffinés (de la même manière que les humains préfèrent boire de l'eau pure plutôt que celle que l'on peut trouver dans un marais putride).

La nature particulièrement inoffensive de cette créature fait que les autres ont souvent du mal à savoir comment ils doivent se comporter à son égard. On ne compte plus les histoires de mages s'étant approchés sans encombre d'un monstre rouilleur (ce dernier s'en allant après avoir rapidement humé le nouveau venu). Par contre, nains et gnomes, qui sont de véritables artistes du travail des métaux, ne supportent pas ces monstres et s'en débarrassent par n'importe quel moyen dès qu'ils en aperçoivent.

On ne peut trouver que des pierres précieuses dans le repaire des monstres rouilleurs (le plus souvent, il s'agit de gemmes qui étaient serties dans une armure ou le pommeau d'une épée). Cette créature ne demande rien d'autre que de pouvoir manger à sa faim.

Écologie : les monstres rouilleurs servent à débarrasser les repaires souterrains des métaux qui sont devenus inutiles. En fait, il n'est pas rare qu'ils travaillent en tandem avec un ver charognard. Ce dernier dévore toutes les matières organiques, et le monstre rouilleur les métaux.

Monstre-su

CLIMAT/TERRAIN :	Contrées sauvages ou souterrains (endroits sombres seulement)
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Familiale/Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Aube et crépuscule
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	C, Y
ALIGNEMENT :	Chaotique (mauvais)
NOMBRE APPARAISSANT :	1-12
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	5+5
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	5
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4/1-4/1-4/2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Facultés psioniques, embuscade
DÉFENSES SPÉCIALES :	Facultés psioniques
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (gros gorille)
MORAL :	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650

Les monstres-su ressemblent à de gros singes gris faisant entre 1,20 m et 1,50 m de haut. Ils ont une ossature très dense et sont extrêmement musclés mais semblent toujours mal nourris (leurs côtes et autres vertèbres sont en effet nettement visibles). Leur longue queue préhensile peut aisément supporter leur poids. Leurs mains et leurs pieds sont virtuellement identiques : trois longs doigts et un pouce opposable, tous dotés de griffes. Bras et jambes sont eux aussi très forts et leur permettent de rester pendus des heures durant par une patte s'il le faut. La plus grande partie de leur corps est recouvert d'un poil gris, court et sale. Leur visage et leur queue sont noirs, tandis que leurs pattes sont rouge sang (ils donnent ainsi l'impression d'avoir juste fini de tuer leur dernière victime, ce qui est effectivement vrai dans la majorité des cas). Ils se fendent souvent d'un large sourire, mais compte tenu de leurs crocs, c'est là plus une menace qu'un signe de sympathie.

Combat : les monstres-su attaquent à l'aide de leurs quatre pattes chaque fois qu'ils en ont l'opportunité et lacèrent leur proie de leurs griffes. Ils peuvent également délivrer une terrible morsure. Ils chassent en groupes restreints (1-12 membres) et aiment particulièrement rôder le long des sentiers forestiers fréquentés. Ils se mettent en quête d'une branche bien solide surplombant le chemin et vont s'y percher. Dès qu'une proie passe en dessous d'eux, ils se laissent pendre par la queue, ce qui leur permet d'attaquer à 5 reprises tout en imposant un malus de -4 au jet de surprise de leur victime.

Mais ce qui les rend véritablement féroces, c'est la manière dont ils se défendent les uns les autres. La moitié du temps, toute la famille (le mâle, la femelle et les deux petits) prend part à la chasse. Si ses rejetons sont attaqués ou menacés, la femelle se bat comme si elle se trouvait sous l'effet d'un sort de *hâte* (vitesse de déplacement et nombre d'attaques doublés). Le mâle réagit de la même manière lorsque l'on s'en prend à la femelle. Ce regain d'énergie s'explique par une brusque poussée d'adrénaline qui peut se prolonger pendant 6 tours chez la femelle et 4 chez le mâle. Les monstres-su sont également très dangereux sur le plan psionique. Ils maîtrisent trois types d'attaque et sont eux-mêmes immunisés contre les assauts télépathiques. Et lorsqu'ils font appel à augmentation, ils peuvent combattre psioniquement et physiquement en même temps (au lieu de voir leur nombre d'attaques doubler).



Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
2	3/1/3 (2/5)	EP, PM, SP/Aucune	= Int	120

Les monstres-su connaissent tous les facultés suivantes, et il y a 10 % de chances qu'ils maîtrisent également 1 science et 2 dévotions de plus en télépathie.

• **Métapsioniques - dévotions :** détection de psionique (toujours active ; aucun coût).

• **Psychométabolisme - dévotions :** augmentation (aucun coût ; voir ci-dessus).

• **Télépathie - sciences :** écrasement psy ; **dévotions :** néant spirituel, souffle psionique.

Habitat/Société : une famille de monstres-su se compose de deux parents (le mâle et la femelle) et autant de petits. Lorsque au moins deux familles se réunissent, elles constituent un clan. Ces monstres ont un instinct de territoire très développé et détestent les autres créatures psioniques.

S'il faut en croire les légendes, ils furent créés par un puissant mage ou prêtre maléfique qui désirait interdire l'accès de sa forêt aux intrus (surtout ceux ayant des facultés psioniques). Leur grande aptitude au combat a d'ailleurs tendance à renforcer cette théorie. Selon certains sages, les monstres-su seraient des hybrides d'humains et de grands singes. Mais quoi qu'il en soit, beaucoup de prêtres et de mages maléfiques les emploient aujourd'hui comme gardiens de leurs forêts.

Écologie : les monstres-su cachent leurs trésors à l'intérieur même du tronc de leurs arbres. Leur chair est légèrement toxique, et il est donc impossible de les manger. Quiconque tente de le faire doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de tomber malade et de ne plus pouvoir être soigné à l'aide de moyens magiques pendant 1 semaine.

CLIMAT/TERRAIN :	Grands fonds marins
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	(G)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	Ng 18
DÉS DE VIE :	7
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Hypnose
DÉFENSES SPÉCIALES :	Renvoi des sorts
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de long)
MORAL :	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400

De toutes les créatures des grands fonds, seul le kraken est plus cruel et maléfique que le morkoth. Ce monstre, que l'on connaît également sous le nom de spectre des profondeurs, réside dans des galeries où il espère pouvoir attirer ses proies dans un piège dont elles ne pourront pas s'échapper.

Les descriptions fournies par les rares individus à avoir survécu à une rencontre avec un morkoth varient grandement, aussi personne ne sait-il exactement à quoi ces créatures ressemblent. On dit, le plus souvent, qu'elles ont l'air d'un poisson intelligent doté d'un bec de pieuvre. La plupart des descriptions leur confèrent une taille comprise entre 1,50 m et 1,80 m, ainsi qu'une couleur noire relevée de quelques plaques argentées et irridescentes. Il est possible que certaines de leurs nageoires ressemblent à des bras ou à des jambes et que d'autres leur permettent de se diriger sous l'eau. Leur infravision porte à 30 m. Ils parlent une langue qui leur est propre.

Combat : le morkoth attaque en donnant des coups de bec qui délivrent 1d10 points de dégâts chacun. Il réside dans une salle à laquelle mènent six tunnels en spirale. Ces galeries sont trop étroites pour que les créatures de taille G ou plus puissent s'y glisser, et celles de taille M sont obligées d'avancer les unes derrière les autres. Lorsqu'une créature progresse en direction de la pièce centrale, elle est, sans le savoir, affectée par un puissant *motif hypnotique* qui l'oblige à effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts à -4 quand elle pénètre dans la salle où réside le monstre. Si elle le rate, le morkoth la dévore à son gré. Par contre, s'il ne parvient pas à la charmer avant qu'elle arrive à moins de 20 m de lui, l'effet hypnotique des tunnels cesse de se faire sentir.

Le morkoth possède une résistance à la magie très particulière : tous les sorts qui le prennent pour cible (y compris les sorts de zone) sont aussitôt renvoyés vers celui qui les a jetés. Lorsque l'on utilise *dissipation de la magie* en même temps qu'un autre sort, il y a toutefois 50 % de chances que le morkoth ne soit pas capable de réfléchir ce dernier (encore qu'il ait droit à un jet de sauvegarde contre la *dissipation de la magie*).

Habitat/Société : les morkoths sont normalement des créatures solitaires. Il leur arrive de s'allier avec un kraken, à qui ils offrent leur aide en échange de quelques esclaves. Lorsque des créatures marines maléfiques viennent leur proposer une alliance, les morkoths se laissent parfois tenter, mais il est fréquent qu'ils trahissent leurs "alliés" lorsque le moment leur paraît propice.

Il est rare qu'un morkoth quitte son antre. Les galeries sont le plus souvent d'origine naturelle, mais le monstre continue de les creuser siècle après siècle, augmentant peu à peu le volume de la salle centrale. Il arrive parfois qu'un tel repaire soit situé à proximité d'une arrivée d'air chaud, ce qui permet à l'eau de l'antre de bénéficier de quelques degrés de plus que celle des environs.



Les morkoths savent que les créatures intelligentes apprécient les richesses, c'est pourquoi ils entassent tout ce qu'ils trouvent sur leurs proies et s'en servent pour marchander avec d'autres créatures. Pour leur part, ils n'accordent aucune valeur aux métaux précieux, gemmes et autres objets magiques. La fourberie est pour eux la plus grande qualité qui soit. Il n'y a jamais d'esclaves dans leur repaire, car leur faim est si dévorante qu'ils ne peuvent se trouver à côté d'une autre créature sans se jeter sur elle.

Écologie : s'il faut en croire les théories les plus en vogue, les morkoths seraient des poissons dotés de certaines caractéristiques des humains et des poulpes. Les sages ne savent pas vraiment si cette espèce est le fruit du hasard ou si elle a été sciemment créée. Ces monstres sont carnivores et mangent la plupart des créatures marines. Leur régime alimentaire habituel se constitue de requins, pieuvres de petite taille, kuo-toas et autres sahuagins. Les mâles ont une espérance de vie de 80 à 100 ans, tandis que les femelles meurent juste après avoir pondu.

Le morkoth quitte son antre 1 fois tous les 10 ans et part en quête d'une compagne, laissant derrière lui une odeur que ses congénères n'ont aucun mal à reconnaître. Après l'accouplement, le mâle retourne chez lui et la femelle pond dans les vingt-cinq œufs, qu'elle enterre dans le sable avant de mourir. Les œufs éclosent au bout de 2 mois et les petits doivent lutter pour survivre tandis qu'ils cherchent des tunnels vacants. La plupart meurent très rapidement.

Au bout de 6 mois, le jeune morkoth est suffisamment développé pour survivre (il possède désormais 2 points de vie par DV, soit un total de 14 pv). Il devient adulte au terme de sa cinquième année.

Mucal

Climat/Terrain :	Tempéré
Fréquence :	Rare
Organisation :	Meute
Cycle d'activité :	Tous
Régime alimentaire :	Carnivore
Intelligence :	Élevée (11-12)
Trésor :	C
Alignement :	Chaotique mauvais
Nombre apparaissant :	1-4
Classe d'armure :	4
Déplacement :	12
Dés de vie :	4
TAC0 :	17
Nombre d'attaques :	1
Dégâts par attaque :	2-8
Attaques spéciales :	Regard endormant
Défenses spéciales :	Uniquement touché par les armes en fer froid ou au moins +1
Résistance à la magie :	Aucune
Taille :	P (90 cm de long) sous sa forme de chacal M (1,80 m de haut) sous sa forme humaine ou hybride
Moral :	Stable (11-12)
Points d'expérience :	270



Le mucal est un monstre féroce qui agresse les voyageurs en les attaquant par surprise. Sa faculté de changer de forme à volonté en fait un adversaire extrêmement dangereux.

Il peut prendre un total de trois formes et ne semble pas en préférer une plutôt qu'une autre. La première est celle d'un chacal. Lorsqu'il est sous cette forme, il est fréquent qu'il chasse en compagnie de meutes de chacals normaux. Sa deuxième apparence possible est celle d'un bipède de 1,80 m de haut, mêlant les traits de l'humain et ceux du chacal. Enfin, sa troisième forme est celle d'un humain à part entière. Les caractéristiques exactes de sa forme humaine dépendent de ses préférences.

Combat : lorsqu'il a revêtu l'apparence d'un chacal, les caractéristiques de ce monstre sont semblables à celles de l'animal du même nom (voir page 237). En l'observant avec attention, on peut toutefois remarquer qu'il est nettement plus agressif qu'un chacal normal.

Sous sa forme hybride, le mucal peut attaquer à l'aide de ses mâchoires ou de l'arme qu'il a éventuellement en main. Perpétuellement assoiffé de sang humain (et demi-humain), il préfère se servir de sa gueule, mais ne dédaigne pas l'usage des armes si cela peut lui permettre de l'emporter.

Sous sa forme humaine, le mucal peut uniquement combattre à l'aide de ses armes. Il n'est pas restreint dans les choix possibles, mais il préfère tout de même les armes tranchantes, qui font couler le sang de ses ennemis. Il arrive parfois qu'il se mette à dévorer ses proies sous forme humaine.

Ce monstre possède également une autre arme, qu'il peut employer quelle que soit son apparence : son regard. Lorsqu'il regarde une créature qui ne se doute de rien droit dans les yeux, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de s'endormir (comme sous l'effet du sort *sommeil*). Les gens hostiles, effrayés ou excités ne peuvent être affectés par le regard du mucal.

La défense spéciale du mucal reste, elle aussi, active quelle que soit son apparence, et seules les armes au moins +1 (ou celles qui ont été forgées à base de fer froid) peuvent lui infliger des dégâts. Une fois mort, il se retransforme automatiquement en chacal.

Habitat/Société : quand un mucal se trouve une proie, il l'approche après avoir pris forme humaine. Il tente de faire disparaître les soupçons éventuels de sa victime (en faisant bien souvent croire qu'il est blessé ou qu'il a besoin d'aide) jusqu'à pouvoir se servir de son regard. Si cette tactique échoue et si la proie résiste, il attaque ou s'enfuie selon l'idée qu'il se fait de la force de son adversaire.

Ce monstre passe sa vie à traquer et à tuer tous les humains et demi-humains qu'il rencontre. Il parcourt le monde sous forme d'humain ou de chacal à la recherche de nouvelles proies. Il est passé maître dans l'art de la tromperie.

Ces créatures ne peuvent s'accoupler qu'en tant que chacals. Elles peuvent avoir des petits avec des chacals normaux ou avec d'autres mucals, mais les sang-mêlé ne deviennent jamais des mucals. Les petits d'un couple mucal / chacal seront donc tous des chacals normaux, encore qu'ils seront étonnamment agressifs.

La gestation dure 5 mois et la femelle donne naissance à 1-4 petits. Ces derniers sont identiques à de petits chacals, si ce n'est qu'ils ont 1 dé de vie à la naissance. Ils grandissent rapidement et gagnent 1 autre dé de vie par an. Leur forme de chacal atteint sa taille adulte au bout de 3 ans et ils sont obligés de la conserver pendant les 2 premières années. C'est à l'âge de 2 ans qu'ils peuvent commencer à se transformer en hybride. Douze mois plus tard, il leur est possible de prendre la forme d'un humain de 9 ans environ. Leur forme humaine grandit trois fois plus vite que la normale. Lorsqu'un mucal ayant revêtu son apparence humaine est découvert avec sa progéniture, il tente généralement de faire croire que ces petits chacals sont ses animaux de compagnie.

Il arrive parfois (dans 20 % des cas) que les mucals se déplacent en compagnie de 1-6 chacals. Bien que ces animaux aient des caractéristiques tout à fait normales, la proximité des mucals les rend plus agressifs qu'à l'habitude, et ils se comportent comme des chasseurs plutôt que comme des charognards.

Écologie : les mucals ne servent personne, à l'exception des humanoïdes les plus maléfiques qui soient, et uniquement si cela leur procure davantage d'occasions de rester humains ou hybrides que s'ils se débrouillaient seuls.

CLIMAT/TERRAIN :	Forêt
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	De supérieure à exceptionnelle (13-16)
TRÉSOR :	B, 50 % de S et T
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-3
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	5+1
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-12 et/ou selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Somnolence (chant)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes en fer froid ou au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	10 %
TAILLE :	M (1,20 m à 2,10 m de haut)
MORAL :	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400



Le muloup est une créature maléfique et détestable, qui prend un malin plaisir à tuer humains et demi-humains en les faisant souffrir autant que faire se peut. La plupart du temps, sa faculté à revêtir les traits d'un humain très charismatique lui permet de surprendre totalement sa proie.

Le muloup dispose d'un choix d'apparences multiples. Il peut se transformer quand il le souhaite, ce qui lui prend 1 round. Sa véritable forme (et celle qu'il préfère) est celle d'un gros loup qu'il est quasiment impossible à différencier d'un loup noir.

Lorsqu'il désire tendre un piège à un humain ou un demi-humain, il prend l'aspect d'un individu de la race correspondante, choisissant presque systématiquement le sexe opposé à celui de sa victime potentielle. Ainsi, un muloup traquant un nain se transformera en naine. Quelle que soit l'apparence choisie, la beauté de la créature est toujours très grande.

Combat : le muloup est un adversaire particulièrement rusé et dangereux. Il est extrêmement féroce, et sa haute intelligence doit également être prise en compte.

Dès qu'il repère des humains ou des demi-humains sur son territoire, il prend l'apparence d'un pèlerin, troubadour ou autre voyageur (à condition que les nouveaux venus ne paraissent pas trop sur leurs gardes). Le plus souvent, il a avec lui un instrument à cordes dont il joue presque inconsciemment pour conférer un peu de gaieté à son périple. Mais son chant est terrible et bien souvent mortel. Quiconque l'entend doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se sentir pris d'une grande somnolence, dont les effets sont les mêmes que ceux du sort de *lenteur*. Quand le chant commence à faire effet, il ne peut plus être contré et l'état des victimes perdure pendant 5-8 rounds.

Quand le muloup est prêt à lancer l'assaut, il change une nouvelle fois de forme et frappe sous son aspect hybride (mi-loup, mi-humain ou demi-humain). Il prend presque toujours cette apparence pour combattre, car elle lui permet de mordre ses ennemis tout en utilisant une arme.

Ses puissantes mâchoires infligent une terrible morsure quelle que soit sa forme (sauf lorsqu'il est totalement humanoïde). C'est cette attaque qu'il préfère entre toutes.

Comme cela est indiqué ci-dessus, il peut également manier une arme sous forme humaine ou demi-humaine. L'arme en question peut bien entendu varier, mais il a souvent un faible pour les haches, épées et autres armes tranchantes.

Si le muloup est obligé de se battre alors qu'il a revêtu les traits d'un humanoïde, il ne peut le faire qu'à l'aide de son arme. Dans ce cas, il cherche généralement à s'enfuir pour se donner le temps de prendre sa forme hybride, suite à quoi il retourne au combat.

Sa nature surnaturelle fait qu'il ne peut être blessé que par les armes en fer froid ou dont le bonus magique est au moins égal à +1. Les autres armes n'arrivent pas à percer son cuir.

Il est toutefois possible de se protéger de ce monstre, car il ne supporte pas l'herbe à loup et l'évite chaque fois qu'il le peut.

Habitat/Société : le muloup est, par nature, un solitaire. Il est extrêmement rare d'en rencontrer plus de 3 en même temps et, dans la plupart des cas, quand ils ne sont pas seuls, c'est que l'on a affaire à un couple ou à un groupe qui a décidé de se former pour que la chasse soit plus fructueuse.

Écologie : il y a 75 % de chances qu'un muloup donné soit accompagné d'une meute de loups (dans ce cas, il y a 70 % de chances qu'il s'agisse de worgs, sans quoi ce sont des loups normaux). L'influence du monstre fait que les animaux sont nettement plus méchants qu'à l'habitude.

Bien qu'ils apprécient la compagnie des loups et des worgs, les muloups détestent les loups-garous, et la rivalité qui existe entre ces deux monstres est telle qu'ils s'attaquent bien souvent à vue.

Mur vivant

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Assimilation (voir ci-dessous)
INTELLIGENCE :	Variable (3-18)
TRÉSOR :	Variable
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	8 (base)
DÉPLACEMENT :	0
DÉS DE VIE :	8 (base)
TAC0 :	Variable
NOMBRE D'ATTAQUES :	Variable
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Variable
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	20 %
TAILLE :	De G à T (zone rectangulaire)
MORAL :	Sans peur (20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	De 2.000 à 100.000 (voire plus)

Un mur vivant ressemble à un mur de brique ou de pierre normale, mais il dégage une double aura de mal et de magie, immanquables pour qui est capable de les détecter. Mais un personnage utilisant un sort de *vision véritable* ou une *gemme de vision* n'est pas trompé par l'illusion projetée par le mur. En fait, ce dernier est constitué d'un amas de chairs et de tendons grisâtres dans lequel surnagent des visages, des mains, des pieds et des ossements divers. Quiconque se trouve à moins de 5 m de lui peut percevoir les incessants gémissements de terreur, de douleur et de tristesse qui en sortent (ils se font même entendre dans l'aire d'effet d'un sort de *silence*).

Un mur vivant incorpore dans sa masse le corps de tous les monstres et humanoïdes morts à moins de 100 m de lui depuis qu'il a été créé. Ceux qui meurent face à une telle abomination sont absorbés à leur tour et rendent la créature plus forte encore. Personnages et monstres avalés par le mur conservent les facultés qu'ils possédaient de leur vivant, mais ils deviennent automatiquement chaotiques mauvais et combattent du mieux qu'ils le peuvent toutes les créatures qui s'approchent.

Lorsqu'un magicien est absorbé, il conserve l'usage de ses sorts et peut s'en servir séance tenante. Il garde par la suite les sorts qu'il avait en mémoire au moment de son absorption et les récupère chaque jour. De même, un guerrier vaincu par le mur voit désormais ses prouesses martiales (et ses armes) contrôlées par la monstruosité. Les armes sont cachées dans le mur vivant tant que ce dernier n'a pas décidé d'attaquer, puis elles sont poussées à l'extérieur de la masse musculaire. Une main les saisit alors, et des yeux situés à la surface du mur guident les coups. Si ce monstre absorbe des personnages équipés d'armes pouvant être utilisées à distance, ces dernières ne servent plus à rien lorsque leur réserve de projectiles est épuisée.

Combat : le mur vivant n'attaque jamais le premier, sauf s'il devait se retrouver face à son créateur, qu'il hait de toute son âme. Mais quand il est agressé, chaque créature qu'il comprend riposte en délivrant un coup par attaque subie. Par exemple, lorsqu'un mur constitué de 12 créatures est attaqué par un seul et unique agresseur, ce dernier subit 12 attaques (coups ou sorts) en retour.

Toutes les entités absorbées par le mur combattent de la manière la plus normale pour elles, qui peut être physique, magique ou encore mentale. Le type d'attaque et les dégâts infligés dépendent généralement des créatures avalées par le mur.

Par exemple, si ce dernier avait assimilé un guerrier de niveau 10 et un autre de niveau 6, ses attaques auraient respectivement un TAC0 de 11 (guerrier de niveau 10) et de 15 (guerrier de niveau 6). Prêtres et mages avalés lui permettent d'utiliser des sorts, mais uniquement ceux que l'individu avait encore en mémoire (et pour lequel il possédait les ingrédients nécessaires) au moment où il a été absorbé. Chacun de ces sorts peut être utilisé 1 fois par jour, et les composantes matérielles ne sont jamais perdues. Par exemple, si deux magiciens absorbés ont respectivement trois et un sorts de *boule de feu* en mémoire au moment de leur mort, le mur peut utiliser ce sort 4 fois par jour (mais les dés de dégâts peuvent varier en fonction du niveau de chaque mage). Quand le mur assimile un prêtre d'alignement loyal bon ou un paladin, toutes ses facultés spéciales sont inversées (*détection du mal* devient *détection du bien*, l'apposition des mains inflige 2 points de dégâts par niveau, etc.).

Les objets magiques absorbés peuvent, eux aussi, être utilisés par le mur, mais ceux qui permettent d'améliorer la classe d'armure ont un effet moins prononcé (en raison de la taille de la créature). Ainsi, le mur voit sa CA baisser de 1 point tous les 3 points de protection avalés. Par exemple, un *anneau de protection +3* diminuera sa CA de 1 point.

Lorsqu'un personnage est avalé, son total de points de vie est ajouté à celui du mur, qui est, à la base, égal à 64.

Armures non-magiques, sacs à dos et autres bourses sont perdus par les créatures assimilées, et ce butin gisant au pied du mur attire bien souvent les curieux suffisamment près de lui pour qu'il tente de se saisir d'eux.

Car, même si le mur n'attaque jamais le premier, quiconque s'approche à moins de 60 cm de lui peut être attrapé par une ou plusieurs mains appartenant à des créatures absorbées et quémandant de l'aide (quelle que soit sa Force, un personnage peut se libérer sans problème de leur étreinte). Il est parfois possible d'entendre des suppliques telles que "À l'aide ! Sortez-moi de là !" etc. Tout personnage touché par l'une de ces mains doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se voir absorber. S'il le rate, tous ceux qui sont en contact physique avec lui doivent également effectuer un jet de sauvegarde. Si le premier jet est réussi, l'individu peut se libérer de l'étreinte du mur. Quiconque voit l'un de ses compagnons se faire avaler par cette monstruosité doit réussir un test d'horreur (jet de sauvegarde contre la paralysie).

Une fois assimilé, un personnage est perdu à tout jamais, à moins d'être délivré par un *souhait* formulé avec un soin extrême.

Un sort de *passe-muraille* ne permet pas de traverser un mur vivant. Si l'on veut se rendre de l'autre côté, il faut se frayer un passage par la force, ce qui permet au mur de riposter. Lorsque le mur vivant subit des dégâts, il libère d'atroces relents de chairs en décomposition, et il faut réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas perdre connaissance (il est toutefois impossible d'éviter un violent mal au cœur).

Les murs vivants sont immunisés contre les sorts en rapport avec les plans ou avec le temps qui passe. *Communication avec les morts, ESP* et autres enchantements du même genre révèlent une cacophonie de voix (et d'esprits) torturés. L'individu qui a jeté le sort n'obtient pas le moindre renseignement et doit effectuer un test d'horreur.

Habitat/Société : les murs vivants sont incapables de se reproduire et continuent d'exister tant qu'ils n'ont pas été tués. Ceux que l'on rencontre dans le repaire de créatures maléfiques sont souvent intégrés à une salle de torture, à moins qu'ils ne servent à cacher un passage secret.

Personne ne sait si la taille ou la longévité de ces monstruosités est limitée. On en aurait ainsi vu qui faisait dans les 5 m de haut pour 10 de long et 3 d'épaisseur. Par contre, il semblerait qu'ils ne puissent former le moindre angle. Un cimetière ou un château ne pourrait donc être entouré par un mur vivant titanesque.

De la même manière, il lui est impossible de "déborder" : une demeure ayant un mur vivant dans sa cave ne risque ainsi jamais de devenir une maison vivante.

Le mur désire d'abord et avant tout tuer la ou les créatures qui lui ont donné le jour. S'il y parvient ou si le créateur vient à mourir à moins de 100 m de lui, il l'assimile et libère tous les pauvres diables absorbés, qui peuvent par la suite reposer en paix. Il se transforme alors en pierre et sert de tombeau à son créateur.

Écologie : il arrive parfois que des mages d'alignement chaotique mauvais créent l'une de ces abominations. Personne ne sait exactement comment ils procèdent, mais il leur faut effectuer plusieurs années de recherches et jeter un grand nombre de sorts avant de parvenir à leurs fins. Il faut un minimum de trois cadavres pour constituer un mur vivant.

De telles monstruosités peuvent également voir spontanément le jour dans le Demi-Plan de la Terreur, Ravenloft, et rares sont les individus qui en sont conscients. Dans ce cas, elles apparaissent suite à une malédiction, un massacre, etc.



Cette abomination peut naître lorsqu'une créature en emmure sciemment une autre. La pauvre victime sans défense peut ainsi être emmurée vive dans une cavité rocheuse s'ouvrant à flanc de falaise, dans des catacombes fétides ou dans le coin d'un asile, à moins qu'elle ne soit directement incorporée à la construction d'un mur de caverne ou encore de la façade d'un mausolée. Une fois piégé de la sorte, le condamné finit par suffoquer ou par mourir de faim ou de soif. Mais même cette longue souffrance ne suffit pas pour réveiller les Sombres Puissances de Ravenloft. Pour ce faire, il faut que la victime maudisse celui qui l'a enfermée là, en criant assez fort pour que ses imprécations traversent la paroi de pierre. C'est à ce moment que la terre entend son appel.

Lorsque le condamné est en train de mourir, son énergie vitale se retrouve prise dans le mur. Il tente désespérément de s'échapper, mais ses hurlements et la malédiction qu'il a invoquée le rendent bien vite fou et le corrompent. En quelques jours, il est devenu chaotique mauvais.

À ce moment, toutes les créatures mortes dans un rayon de 100 m au cours du dernier mois se relèvent et se dirigent lentement jusqu'au mur pour que ce dernier les absorbe. Même les cadavres enterrés se frayent un chemin jusqu'à la surface pour aller le rejoindre. Bien que le mur conserve son apparence passée, il n'est plus constitué de pierres mais d'un entrelacs de membres, d'os et de muscles en pleine décomposition et fusionnés ensemble dans un amas de chairs grises. Par la suite, toute créature tuée à moins de 100 m de là se relève et vient à son tour se faire avaler.

La plupart des races, et tous les personnages d'alignement bon, tentent de détruire ces abominations partout où ils les rencontrent. Mais de telles attaques ont bien souvent pour seul résultat de rendre le mur vivant plus puissant encore.

Myconide (homme-champignon)

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Communautaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Sx2
ALIGNEMENT :	Loyal neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1-12 (20-200 dans leur repaire)
CLASSE D'ARMURE :	10
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	1-6
TAC0 :	1 ou 2 DV : 19
	3 ou 4 DV : 17
	5 ou 6 DV : 15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4 x DV
ATTAQUES SPÉCIALES :	Spores
DÉFENSES SPÉCIALES :	Peau toxique
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De Mi à G (60 cm par DV)
MORAL :	De stable à élite (12-13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1 DV : 65
	2 DV : 120
	3 DV : 175
	4 DV : 270
	5 DV : 420
	6 DV : 650



Les myconides, ou hommes-champignons, sont des champignons intelligents qui vivent dans les régions les plus isolées des Tréfonds Obscurs. Particulièrement prudents, ils déplorent la violence sous toutes ses formes. Ils n'ont aucun désir de conquête et demandent seulement qu'on les laisse vivre en paix.

Ces créatures ressemblent à de gros champignons vaguement humanoïdes. Leur chair, gonflée et spongieuse, va du violet au gris. Leurs pieds larges sont dotés d'orteils insuffisamment développés et leurs mains n'ont que deux petits doigts ainsi que deux pouces, un de chaque côté. Leur épiderme (mains exceptées) laisse en permanence suinter une substance toxique pour toutes les autres créatures vivantes. Le simple fait de les toucher inflige 1d4 points de dégâts à qui le fait. C'est le nombre de dés de vie des myconides qui détermine leur statut social et les pouvoirs qui sont les leurs. Ils ne possèdent pas de langage parlé.

Combat : les hommes-champignons se battent en frappant leurs adversaires à l'aide de leurs deux poings serrés, ce qui leur permet de délivrer 1d4 points de dégâts par dé de vie. Un myconide à 1 DV inflige donc 1d4 points de dégâts par coup, un autre à 2 DV 2d4, et ainsi de suite jusqu'au roi (6 DV) qui délivre, lui, 6d4 points de dégâts par coup.

Ces créatures ont également la faculté d'éjecter des nuages de spores, le type de spores proprement dit (ainsi que le nombre de fois où elles peuvent utiliser ce pouvoir) étant déterminé par leur nombre de dés de vie. Dès qu'un myconide gagne 1 DV supplémentaire, il peut émettre un nouveau type de spores et faire plus souvent appel à celles qu'il était déjà capable de diffuser. Un homme-champignon peut projeter chacun des types de spores auxquels il a accès 1 fois par jour et par dé de vie. Par exemple, un myconide à 6 DV (1,80 m de haut) peut émettre trois types de spores différents à raison de 3 fois chacun sur une durée de 24 heures. Les différents types de spores sont les suivants :

Détresse : ces spores servent à avertir les autres myconides de l'approche d'un danger ou à les appeler à l'aide. Le nuage se propage à la vitesse de 12 m par round, jusqu'à un maximum de 36 m (3 rounds). Cette faculté est obtenue à 1 DV.

Reproduction : ces spores servent à donner la vie à de nouveaux myconides. Elles ne sont émises qu'à dates bien précises pour qu'il soit possible de contrôler la croissance de la population. Elles sont également automatiquement diffusées par un homme-champignon mourant. Cette faculté est obtenue à 2 DV.

Rapport : ces spores sont principalement utilisées lors de ce que les myconides appellent la fusion. Mais elles peuvent également servir à communiquer avec d'autres espèces, vu que les hommes-champignons sont incapables de parler. Un petit nuage de spores est projeté en direction d'un individu donné. Si ce dernier rate son jet de sauvegarde contre le poison (il peut, s'il le souhaite, choisir de le rater automatiquement), il devient capable de communiquer télépathiquement avec le myconide qui l'a "infecté". Ce pouvoir a une portée maximale de 12 m et une durée de 1 tour par dé de vie du monstre. Il est obtenu à 3 DV.

Pacification : ce type de nuage de spores ne peut être jeté que sur une seule créature à la fois. Si elle rate son jet de sauvegarde contre le poison, cette dernière devient alors totalement passive et incapable de faire quoi que ce soit. Elle ne peut plus qu'observer ce qui se déroule autour d'elle et se trouve même dans l'incapacité de riposter si on la frappe. Cet effet a une portée de 12 m et une durée égale à 1 round par dé de vie du myconide. Il est obtenu à 4 DV.

Hallucination : ce type de spores est généralement utilisé lors du rituel de fusion, mais le myconide peut le projeter contre un attaquant (et un seul). Si ce dernier rate son jet de sauvegarde contre le poison, il est pris de violentes hallucinations pendant un nombre de tours égal au nombre de dés de vie de l'homme-champignon. Il se comporte alors de la manière suivante :

1d20	Réaction
1-10	Gémit et se cache dans un coin
11-15	Regarde dans le vide
16-18	Part en hurlant dans une direction déterminée au hasard
19-20	Tente de tuer la plus proche créature

Cet effet a une portée de 12 m. Il est obtenu à 5 DV.

Animation : cette faculté est obtenue à 6 DV, et seul le roi des myconides peut parvenir à ce niveau. Il utilise ces spores pour affecter une créature morte. Une moisissure violette recouvre bien vite le corps et l'anime pour en faire une sorte de zombi (CA 10, VD 9, DV 1, pv 4, #AT 2, Dgt griffes osseuses 1d3/1d3) qui n'est toutefois pas mort-vivant et ne peut donc être repoussé par les prêtres. Ce monstre perd toujours l'initiative. Le corps continue de pourrir et la moisissure se développe pour remplacer les parties manquantes, dont elle assure elle-même la fonction. Mais le processus de pourrissement finit tout de même par aller trop loin et le cadavre retombe enfin sans vie sur

le sol. L'animation se produit 1-4 jours après l'infection, et le cadavre peut fonctionner pendant 2-5 semaines avant d'être trop attaqué. Les créatures animées obéissent du mieux qu'elles le peuvent aux ordres du roi (qui doivent être simples et donnés par l'intermédiaire des spores de rapport). Elles n'ont aucun instinct de survie.

Les myconides sont terrorisés par la lumière du jour et refusent de se rendre de leur plein gré à la surface. Personne ne sait exactement ce que les rayons du soleil leur font, mais ils ne leur sont pas bénéfiques compte tenu de la terreur qui les anime dès que l'on évoque ce sujet en leur présence.

Habitat/Société : la société des myconides fonctionne par "cercles", des groupes sociaux aux membres extrêmement proches et liés par un travail d'équipe et des séances de fusion. Chaque cercle est généralement composé de 20 membres : quatre à 1 DV, quatre à 2 DV et ainsi de suite jusqu'à 5 DV. Une communauté est constituée de 1-10 cercles.

La journée d'un cercle est structurée de manière très stricte : 8 heures de repos, 8 heures de travail dans les champs de champignons et 8 heures de fusion. Pour les myconides, cette dernière activité regroupe loisirs, pratique religieuse et interactions sociales. Les hommes-champignons se regroupent pour former un cercle étroit et le plus ancien libère des spores de rapport et d'hallucination. Le groupe tout entier fusionne alors pendant 8 heures au cours d'une longue vision télépathique. Les myconides considèrent que ce rituel constitue la raison d'être de leur existence. Seules les spores de détresse peuvent faire sortir un cercle de sa fusion avant que les 8 heures se soient écoulées.

Le roi des myconides est toujours le plus grand de tous ceux qui constituent une colonie (et le seul à avoir 6 dés de vie). Il est également le seul à n'appartenir à aucun cercle, et les autres, qui ne peuvent voir qu'un tel état avec horreur, sont pleins de compassion à son égard. Les hommes-champignons estiment que le rôle de chef est extrêmement déplaisant et qu'il constitue presque une condamnation. Et pourtant, lorsque le roi meurt, le plus âgé des myconides à 5 DV prend aussitôt sa place. Le roi ne peut faire partie d'un cercle, car il doit conserver son objectivité et accorder toute son attention à ses obligations. Il anime des gardiens qui défendent la colonie pour que ses sujets n'aient pas besoin de se livrer à des actes de violence. Il coordonne l'activité des groupes de travail et s'intéresse aux événements du monde extérieur qui pourraient avoir un impact sur l'existence des hommes-champignons. Il pratique également l'alchimie, concoctant (à base de multiples champignons) des potions qui peuvent parfois se révéler utiles en période de trouble.

Les myconides sont des êtres pacifiques qui désirent simplement pouvoir travailler et fusionner en paix. Personne n'a jamais assisté à la moindre violence entre plusieurs d'entre eux, ni même au moindre différend. Lorsqu'ils n'ont d'autre possibilité que de combattre, ils évitent de tuer leurs adversaires si cela est possible (un tel acte a en effet des répercussions négatives sur le rituel de fusion).

Myconides et humanoïdes semblent incapables de s'entendre, chacune des deux espèces considérant que l'autre représente une terrible menace. Les humanoïdes perçoivent les hommes-champignons comme des monstres hideux, tandis que ces derniers pensent que les humanoïdes sont déments et tout juste bons à conquérir tout ce qu'ils voient (ou à détruire ce qu'ils s'avèrent incapables de subjuguer). Les myconides ont du mal à ne pas penser que les humanoïdes vont instantanément se montrer violents à leur égard, il leur est donc excessivement difficile de traiter avec eux. Et compte tenu du manque de place dans les Tréfonds Obscurs où résident les hommes-champignons, les frictions sont inévitables. Si l'on tente de discuter avec les myconides, il est possible qu'ils acceptent de communiquer, mais sans se départir d'une intense suspicion.

Ces êtres vivent dans de vastes complexes souterrains pouvant se limiter à quelques cavernes reliées entre elles ou, au contraire, constituer de véritables continents à quelques dizaines (ou centaines) de mètres sous la surface du sol. Leurs communautés sont le plus souvent installées à côté d'une étendue d'eau car ils apprécient tout particulièrement l'humidité. Il arrive parfois que des cercles de myconides patrouillent dans les environs, à la recherche de sites de combats et de morts abandonnés sur place qu'ils pourront ramener à leur roi pour qu'il les anime. C'est le seul et unique cas où il est possible de rencontrer des hommes-champignons en dehors de leur repaire. Une communauté de myconides est constituée autour de buttes ou de gros rochers recouverts de mousse. Les cercles s'y installent pour fusionner et c'est également là qu'ils dorment. Il y a aussi un grand potager. Ils se nourrissent d'eau et de petits champignons, et le roi se sert de ce qui pousse dans le potager pour concocter ses potions. À leur mort, ces créatures sont enterrées à proximité du potager, tandis que le roi est pour sa part enseveli avec les honneurs, au beau milieu des buttes.

Écologie : les myconides sont des êtres pour le moins étranges. Ils font pousser des champignons, qu'ils laissent ensuite pourrir, et se nourrissent des nutriments qui sont retournés dans le sol.

Chaque myconide vit exactement 24 ans. Comme il leur faut 4 ans pour obtenir 1 dé de vie, un homme-champignon à 1 DV a donc 4 ans, un autre à 2 DV 8 ans, et ainsi de suite jusqu'à 20 ans pour un myconide à 5 DV. Le cas du roi (6 DV) est à part.

Le roi a la capacité de concocter des potions à base de champignons. En plus des potions habituelles, il peut réaliser les concoctions suivantes :

Potion de croissance des champignons : cette potion est utilisée dans les périodes de faible population, lorsque les cercles ont besoin que leurs membres puissent grandir rapidement. Un myconide ingérant ce breuvage gagne 1 dé de vie, mais il ne peut le faire qu'une seule et unique fois au cours de son existence (le fait d'en boire davantage ne provoque pas le moindre effet).

Potion de guérison des champignons : cette potion permet de récupérer 2-7 points de vie (1d6+1). Elle ne fonctionne que sur les myconides et les divers fongus.

Potion de pourrissement : ce poison affecte une créature vivante comme si elle était morte et infectée par les spores d'animation du roi. La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison si elle ne veut pas mourir et se voir remplacer en 1-4 jours par un pseudo-zombi allié aux myconides et subsistant dans cet état pendant 2-5 semaines avant que le pourrissement généralisé mette un terme définitif à son existence. *Guérison des maladies* empêche la mort de la victime si le sort est jeté dans les 3 rounds qui suivent l'absorption du breuvage. Sinon, il faut jeter *guérison des maladies* et *rappel à la vie* à la suite l'un de l'autre pour ramener d'entre les morts un individu tué de la sorte (les deux sorts doivent être jetés dans les 48 heures suivant le décès). Cette potion est rarement utilisée par les hommes-champignons.

Poudre hallucinatoire : cette substance est particulièrement utile lorsque les spores d'hallucination viennent à manquer (c'est-à-dire quand de nombreux myconides à 4 ou 5 DV sont récemment décédés). Les hommes-champignons s'en servent également comme mesure défensive quand ils sont certains de se faire prochainement attaquer. La poche de poudre est fixée à un fil en soie d'araignée à l'entrée de leur cercle. Dès qu'un intrus de taille M ou plus arrive, la poudre est libérée et affecte toutes les créatures dans un rayon de 6 m comme si elles venaient d'être prises dans un nuage de spores d'hallucination.

Potion d'anoblissement : c'est cette potion qui permet à un myconide à 5 DV de devenir roi (et donc de passer à 6 DV). La croissance est immédiate et extrêmement douloureuse. Ce breuvage est éminemment toxique pour les humains (jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir dans l'instant).

Chaque communauté possède toujours une *potion d'anoblissement*. Lorsqu'il y en a d'autres, consultez la table suivante :

01-10	Autre *potion d'anoblissement*
11-20	*Potion de croissance des champignons*
21-30	*Potion de guérison des champignons*
31-40	*Poudre hallucinatoire*
41-45	*Potion de pourrissement*
46-00	Potion normale (voir les tables du *Guide du Maître*)

Les alchimistes ont découvert divers moyens d'utiliser les spores de myconides, en particulier pour les préparations des poisons et des *potions de tromperie*. Leurs potions exceptées, ces créatures ne produisent rien qui présente le moindre intérêt pour les humanoïdes.



Naga

	Aquatique	Gardien	Malicieux
CLIMAT/TERRAIN :	Eau douce	Terre ferme	Souterrain
FRÉQUENCE :	Peu commun	Très rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Diurne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11)	Exceptionnelle (16)	Supérieure (13)
TRÉSOR :	X (D)	X (H)	X (B, T)
ALIGNEMENT :	Neutre	Loyal bon	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1-2	1-3
CLASSE D'ARMURE :	5	3	4
DÉPLACEMENT :	9, ng 18	15	12
DÉS DE VIE :	7-8	11-12	9-10
TAC0 :	13	9	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	2	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4	1-6/2-8	1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (3 m de long)	E (6 m de long)	E (4,50 m de long)
MORAL :	Stable (11)	Champion (15)	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000	7.000	5.000

Les nagas sont de grands serpents à tête humaine, doués d'intelligence et dotés de pouvoirs magiques. Ils préfèrent les régions chaudes et ont tendance à ne pas trop s'éloigner de leur repaire.

Ces créatures au sang froid ont un épiderme luisant et peuvent faire entre 3 et 6 m de long. Leurs yeux dénués de pupilles sont gros et brillants, presque luminescents, et une sorte de longue crête en forme de succession de triangles pousse tout le long de leur colonne vertébrale. Sages et patients, les nagas sont capables de rester immobiles pendant des heures, mais savent se mouvoir avec une rapidité extrême quand il le faut. Ils affectionnent particulièrement un état de semi-éveil qui leur permet de conserver leur énergie tout en les rendant extrêmement difficiles à surprendre. De temps en temps, ils fixent une bourse à un lacet et se le nouent sous le menton, ce qui leur permet de transporter quelques objets avec eux. À l'exception du naga aquatique, ils dégagent une odeur très caractéristique qui remplit leur antre et le voisinage direct.

Les nagas sont généralement capables de parler un minimum de quatre langues.

Combat : ces monstres installent souvent des pièges pour se prémunir contre les intrusions. Ils font toujours appel à leurs sorts en cas de combat, car leurs facultés martiales sont pour le moins restreintes. Quand ils ont épuisé leurs pouvoirs, ils ne peuvent plus se défendre qu'à l'aide de leur morsure venimeuse. Seuls les plus gros sont capables d'enserrer leurs adversaires de leurs anneaux.

Habitat/Société : les nagas sont des créatures solitaires qui vivent de la chasse ou de la cueillette. Leur domaine dépasse rarement les 15 km². Ils aiment tout particulièrement résider dans un trou très profond, mais il arrive qu'on les trouve enroulés sur eux-mêmes dans des ruines ou dans une pièce sombre. Il est impossible de faire la distinction entre un mâle et une femelle, mais il y a 10 % de chances de rencontrer un couple. De telles associations ne sont que très temporaires, car la femelle quitte le mâle dès qu'elle est fécondée et va pondre ses œufs dans un lieu retiré. Les petits ressemblent à de gros serpents. Ce n'est que lorsqu'ils deviennent adultes que leur tête humaine apparaît suite à une mue aussi longue que douloureuse.

Écologie : les nagas n'ont pas la moindre production artisanale, mais ils vivent beaucoup plus longtemps que les humains et leur histoire orale est extrêmement détaillée, ce qui en fait d'excellentes sources de renseignements. Ils protègent souvent un trésor ou une relique pendant des siècles. Leur peau peut être transformée en *jaseran* +2 et leurs yeux comme leurs dents sont parfois utilisés comme composantes pour certains sorts.

Naga aquatique

Les splendides nagas aquatiques vont du bleu turquoise au vert émeraude et leur épiderme se pare de motifs bruns, vert pâle, gris clair ou encore vert olive. Leur crête est rouge vif et se dresse comme les poils d'un chat lorsqu'ils sont en colère. Leurs yeux vont du vert pâle au jaune ambré. On les trouve en eau douce. Ils sont curieux mais d'une grande neutralité, et n'attaquent que s'ils se sentent menacés. Leur morsure inflige 1d4 points de dégâts et délivre un venin mortel. Ils possèdent les pouvoirs d'un magicien de niveau 5 mais n'utilisent jamais le moindre sort en rapport avec le feu.

Naga gardien

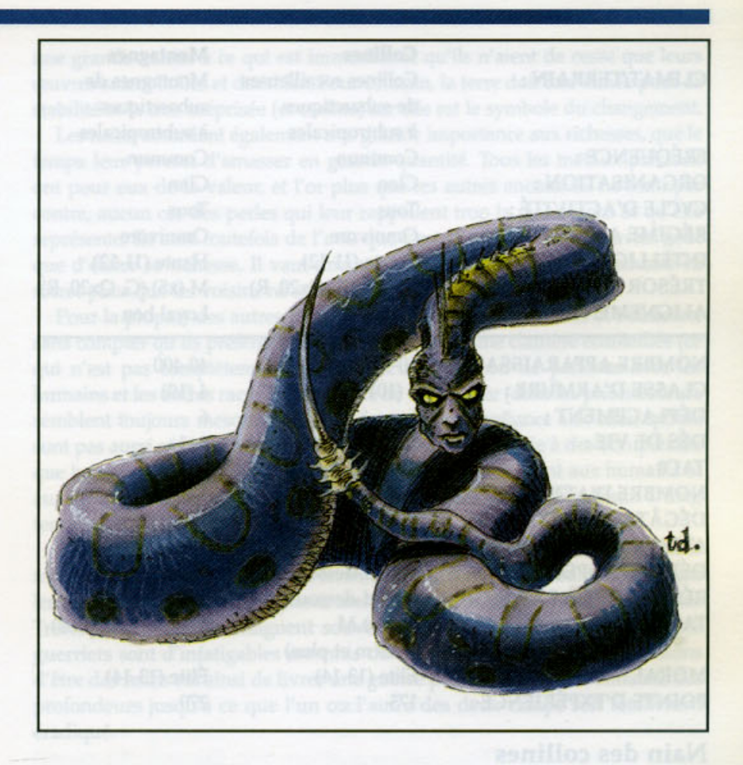
Le naga gardien est reconnaissable à l'odeur de fleur sucrée qui l'environne en permanence. Ses écailles sont vertes et or, sa crête est argentée et ses yeux sont dorés. On lui confère ce nom car son alignement loyal bon en fait le gardien rêvé pour un trésor que l'on chercherait à protéger de la convoitise des créatures maléfiques. Ce naga prévient toujours les intrus avant de les attaquer, et il n'est pas rare qu'il ensevelisse lui-même ceux qu'il terrasse au combat. Il est capable de cracher son venin sur un adversaire distant de moins de 10 m, et cette substance est tellement toxique qu'elle tue aussitôt toute créature ratant son jet de sauvegarde contre le poison. Il peut également enserrer ses ennemis dans ses anneaux, et les dégâts de sa seconde attaque (2d4 points) sont délivrés round après round une fois qu'il a réussi à toucher. Ses sorts sont ceux d'un prêtre de niveau 6.

Naga malicieux

Ces nagas noirs rayés de rouge ont une tête humaine, des yeux noisette et des cheveux filandreux. Ils empestent la chair avariée, qui est d'ailleurs leur nourriture de prédilection. Ces monstres sournois se terrent dans les cavernes ou les ruines désertes et s'attaquent à toutes les créatures qui pénètrent dans leur domaine. Ils installent souvent des pièges et attaquent sans le moindre avertissement. Bien qu'ils ne puissent étouffer leurs victimes dans leurs anneaux, leur venin est mortel et leur regard envoûtant affecte quiconque rate un jet de sauvegarde contre la paralysie comme un sort de *charme-personnes*. Ils sont capables de jeter les mêmes sorts qu'un magicien de niveau 5 et un prêtre de niveau 4.

Naga ténébreux

CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme (sauf dans les régions arctiques)
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire, par paire, en trio ou allié à d'autres créatures maléfiques
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (16)
TRÉSOR :	S, T, W
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-3 (le plus souvent 1)
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	13
DÉS DE VIE :	9
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (3,60 m de long maximum)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4.000



Les nagas ténébreux sont de grands serpents à la peau parcheminée et dont la tête humaine est dotée de crocs acérés. Ils s'associent généralement avec d'autres créatures maléfiques lorsque cette alliance est bénéfique pour toutes les parties en présence. Leur épiderme est le plus souvent noir, bleu foncé ou violet foncé, et la crête qu'ils arborent et leurs écailles presque invisibles leur donnent davantage l'apparence d'anguilles géantes que de serpents démesurés.

Combat : les nagas ténébreux sont dotés d'un pouvoir d'*ESP* (24 m de portée) qu'ils utilisent en permanence.

Leur morsure n'est pas venimeuse, mais le barbillon qui orne l'extrémité de leur queue, si. Toute créature touchée doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de subir 1d2 points de dégâts supplémentaires et de s'affaler comme une masse (le poison met 1 round pour agir, et le sommeil se prolonge pendant 2-8 rounds).

Mais le plus terrible pouvoir des nagas ténébreux reste les sorts qu'ils sont capables de jeter. Ils sont l'équivalent de magiciens de niveau 6 et tous leurs sorts sont uniquement vocaux. Peut-être les ont-il appris au contact des dragons ou d'autres créatures capables de faire appel à leurs pouvoirs sur simple pensée consciente (contrairement aux pouvoirs innés assimilés à des sorts, les sorts activables par la pensée peuvent facilement donner naissance à une version purement vocale, mais il est nettement moins aisé de transformer de la même manière un sort nécessitant à la base des composantes gestuelles et matérielles). Les nagas ténébreux parviennent parfois à créer de nouveaux sorts (ou des versions uniquement vocales de sorts existants) en expérimentant par eux-mêmes. Mais, quelle que soit la manière dont ils procèdent pour acquérir leurs sorts, elle est longue, ardue et les force souvent à servir (pour un temps) une créature maléfique ou un individu qui les paye (elle peut aussi les mettre directement sur la route de groupes d'aventuriers, par exemple).

Les nagas ténébreux sont immunisés contre l'acide et le poison, que ces substances soient magiques ou non. Certains ont même pour habitude d'avaler du venin et de le recracher lorsqu'ils arrivent en vue de leur cible. Ils peuvent porter cette attaque jusqu'à 3 m de distance (à condition d'avoir du poison à cracher). Elle nécessite un jet pour toucher et remplace leur morsure. Ils peuvent toutefois choisir de mordre leur adversaire et de libérer le poison au même moment, ce qui leur permet de combiner les effets de leur attaque naturelle et de la substance toxique.

Ce naga peut jeter un sort en même temps qu'il frappe à l'aide de sa queue (le sort remplace la morsure). S'il dispose d'une place suffisante, il peut mordre et piquer le même adversaire, mais il est assez intelligent pour diviser ses attaques entre plusieurs ennemis si besoin est, et même pour attaquer simultanément des créatures situées devant et derrière lui (par exemple s'il se trouve pris entre deux feux dans un couloir).

Il est impossible de lire les pensées d'un naga ténébreux. Sans que l'on sache pourquoi, sa faculté d'*ESP* semble, en effet, l'immuniser contre ce type d'intrusion mentale. Il dispose également d'une bonne résistance naturelle aux sorts de l'école des enchantements (de type *charme, sommeil* et *immobilisation*), contre lesquels il effectue ses jets de sauvegarde à +2.

Habitat/Société : les nagas ténébreux s'installent toujours dans des endroits rocailleux (grottes ou ruines). Ils aiment avoir un repaire dans lequel ils peuvent cacher ce qu'ils veulent (principalement leur trésor et leurs livres de sorts). Il faut également que leur antre dispose de plusieurs issues et d'un endroit particulièrement resserré qu'ils puissent bloquer de leur corps pour combattre d'éventuels intrus les uns après les autres. Ils apprécient tout particulièrement les pièges et en installent (ou louent les services d'autres créatures pour qu'elles le fassent à leur place) dès qu'ils en ont l'occasion.

Ces monstres sont généralement solitaires, mais ils peuvent parfois fonder une famille comprenant deux ou trois membres. Ils sont bisexuels et donnent naissance à une masse grouillante de petits qui doivent se débrouiller tout seuls dès qu'ils voient le jour. Ils sont suffisamment intelligents pour savoir que de nombreuses créatures sont capables de les vaincre s'ils restent seuls, et ils s'associent donc souvent à d'autres monstres (orques, hobgobelins, drows, tyrannœils, etc.). Ils aiment jouer le rôle de commandant et de magicien (peut-être en tant qu'intermédiaire, si eux-mêmes obéissent à une créature plus puissante), mais ils sont suffisamment sages pour adopter (du moins en apparence) les croyances, les idéaux et les règles de tout groupe auquel ils se joignent.

Écologie : les nagas ténébreux ne se dévorent presque jamais entre eux, mais c'est à peu près l'unique restriction qui régit leur alimentation. Il leur arrive parfois de brouter de la mousse et de la verdure, mais ils mangent d'abord et avant tout de la viande. Ils apprécient tout particulièrement le sang encore chaud.

Ils passent leur existence à œuvrer pour d'autres créatures ou à les servir. Mais chaque fois qu'ils en ont l'occasion, ils tentent également de mener à bien leurs propres objectifs, qui peuvent sembler totalement stupides aux humains ("couvrir d'arbres cette vallée désertique", par exemple) mais qui visent toujours d'une manière ou d'une autre à leur permettre d'accroître leur pouvoir personnel en acquérant de nouveaux sorts ou de nouveaux objets magiques. Les nagas ténébreux fouillent aussitôt les adversaires qu'ils viennent de tuer et avalent tout ce qu'ils trouvent, car ils disposent d'un organe interne en forme de poche leur permettant de transporter quelques objets. Cet organe est doté de parois caoutchouteuses suffisamment résistantes pour que le naga ne soit pas blessé (par exemple, par la pointe d'une arme) et pour que les objets transportés ne soient pas attaqués par les sucs digestifs du monstre. De plus, bizarrement, il bloque l'effet des sorts de *détection de la magie*.

Nain

	Collines	Montagnes
CLIMAT/TERRAIN :	Collines rocailleuses de subarctiques à subtropicales	Montagnes de subarctiques à subtropicales
FRÉQUENCE :	Commun	Commun
ORGANISATION :	Clan	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)	Haute (11-12)
TRÉSOR :	M (x5) (G, Qx20, R)	M (x5) (G, Qx20, R)
ALIGNEMENT :	Loyal bon	Loyal bon
NOMBRE APPARAISSANT :	40-400	40-400
CLASSE D'ARMURE :	4 (10)	4 (10)
DÉPLACEMENT :	6	6
DÉS DE VIE :	1	1+1
TAC0 :	20	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme	Selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
TAILLE :	De P à M (1,20 m et plus)	M (1,35 m et plus)
MORAL :	Élite (13-14)	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175	270



Nain des collines

Les nains sont de nobles demi-humains qui vivent dans les entrailles de la terre, où ils bâtissent de gigantesques cités et livrent des batailles épiques contre les puissances du mal et du chaos. Ils ont beaucoup de choses en commun avec la roche et les pierres précieuses qu'ils aiment tant travailler, car ils sont extrêmement résistants et ne savent pas ce que céder signifie. On a souvent dit qu'il était plus facile de faire pleurer un caillou que de faire changer un nain d'avis.

Mesurant entre 1,20 m et 1,35 m pour 60 à 75 kg, les nains sont souvent musclés et robustes. Ils ont les joues rouges et les yeux brillants. Leur peau est le plus souvent brune ou du moins très bronzée. Leurs cheveux sont noirs, gris ou bruns, et ils les portent longs, mais pas au point que cela les gêne pour voir. Ils aiment également les barbes et moustaches bien fournies. Ils accordent une grande importance à leur barbe et en prennent le plus grand soin. Les décorations et les styles élaborés ne sont toutefois pas en vogue chez eux pour ce qui est de la chevelure ou de la barbe.

Leurs vêtements sont le plus souvent simples et fonctionnels. Ils préfèrent les tons qui rappellent la terre, et les autres races (notamment les humains et les elfes) trouvent que les tissus qu'ils utilisent sont pour le moins grossiers. Ils portent souvent un ou plusieurs bijoux, mais il ne s'agit jamais de pièces très voyantes ou de grande valeur. Bien qu'ils aient un faible pour les gemmes et les métaux précieux, ils considèrent qu'il est de très mauvais goût de faire étalage de sa richesse.

La robustesse naturelle des nains leur permet d'ajouter 1 point à leur score de Constitution. Mais, vivant en reclus, ils ne font guère confiance aux étrangers et aux membres des autres races, ce qui se traduit par un malus de 1 point en Charisme. Leur espérance de vie peut varier entre 350 et 450 ans.

Les nains ont trouvé utile d'apprendre la langue de beaucoup de leurs alliés et ennemis. C'est pourquoi ils parlent souvent la langue des gnomes, des gobelins, des kobolds, des orques, ainsi que la langue commune qui est fréquemment utilisée dans les négociations commerciales avec les autres races.

Combat : les nains sont des guerriers tenaces et courageux qui voient la magie d'un mauvais œil. Ils n'utilisent jamais de sorts magiques et aucun nain ne sera jamais magicien, bien qu'il leur soit possible de rejoindre les rangs des prêtres. Leur nature non-magique leur permet d'obtenir un bonus à tous les jets de sauvegarde contre les sorts ainsi que contre les bâtons, sceptres et baguettes. Ce bonus est égal à +1 par tranche de 3,5 points de Constitution du nain. La table 9, page 30 du *Manuel des Joueurs*, en donne le détail.

Mais cette même nature non-magique peut parfois poser des problèmes aux nains essayant d'utiliser un objet magique. Chaque fois qu'un nain se sert d'un objet magique qui n'a pas été créé spécifiquement pour sa classe, il y a 20 % de chances que l'objet ne fonctionne pas correctement. Par exemple, si un guerrier nain tente de se servir d'un *sac de contenance* (qui peut être utilisé par un personnage de n'importe quelle classe et n'est pas limité aux combattants), il y a 20 % de chances à chaque utilisation que le sac ne fonctionne pas comme il le devrait. Ce pourcentage de mauvais fonctionnement s'applique aux objets suivants : sceptres, bâtons, baguettes, anneaux, amulettes, potions, cors, bijoux et objets variés. Les nains ont toutefois appris à maîtriser certains types d'objets spécifiques au combat. Ces objets (qui sont le plus souvent des armes, des armures, des boucliers, des gantelets et des ceinturons) fonctionnent toujours comme ils sont censés le faire entre les mains d'un nain, et ce, quelle que soit sa classe.

Les nains sont également très résistants aux substances toxiques. Leur exceptionnelle constitution leur permet de bénéficier du même bonus au jet de sauvegarde contre le poison que contre la magie (+1 par tranche de 3,5 points de Constitution).

Les nains vivent sous terre depuis des millénaires, ils ont donc développé certaines compétences et capacités spéciales qui les ont aidés à survivre. Ils possèdent tous une infravision leur permettant d'y voir jusqu'à 20 m de distance dans le noir. Lorsqu'ils se trouvent sous terre, ils sont capables d'apprendre de nombreux détails sur l'endroit où ils se trouvent en inspectant les lieux. Pour peu qu'ils soient à moins de 3 m de l'endroit qu'ils observent, ils peuvent détecter et déterminer la pente d'un passage (cinq chances sur six, c'est-à-dire en obtenant un résultat de 1-5 sur 1d6), si une construction est récente ou non (1-5 sur 1d6), s'il y a des murs coulissants (1-4 sur 1d6) ou encore des pièges (fosses, chutes de pierres, etc.) liés à la roche (1-3 sur 1d6). Ils sont également capables, à tout moment, de déterminer la profondeur approximative à laquelle ils se trouvent sous terre (1-3 sur 1d6).

Les longs siècles passés sous terre ont également développé chez les nains une haine farouche des créatures maléfiques auxquelles ils sont le plus souvent opposés. Cela leur permet d'ajouter 1 point à leurs jets d'attaque lorsqu'ils affrontent des orques, des demi-orques, des gobelins ou des hobgobelins. La taille réduite des nains leur procure également un avantage contre les ogres, les trolls, les ogres mages, les géants et les titans ; ces créatures les attaquent à -4 en raison de la différence de taille et du fait que les nains sont formés à les combattre.

Les armées des nains sont bien organisées et la discipline y est toujours excellente. Les troupes sont souvent revêtues d'une cotte de mailles et disposent également d'un bouclier. La répartition des armes entre les soldats est généralement la suivante : hache et marteau (25 %), épée et épieu (20 %), épée et arbalète légère (15 %), épée et arme d'hast (10 %), hache et arbalète lourde (10 %), hache et masse (10 %) ou marteau et pique (10 %).

Chaque groupe de 40 nains est dirigé par un guerrier de niveau 2 à 6 (lancez 1d6 pour déterminer son niveau, un résultat de 1 comptant pour un 2). S'il y a plus de 160 nains, leurs officiers sont (en plus des guerriers précédemment cités) un guerrier de niveau 6 (chef) et un autre de niveau 4 (adjoint). S'ils sont au nombre de 200 ou plus, on trouve également un guerrier/prêtre de niveau variable (3-6 en guerrier/4-7 en prêtre). Enfin, si une armée de nains comprend plus de 320 soldats, elle est commandée par un guerrier de niveau 8, un autre de niveau 7, un guerrier/prêtre de niveau 6/7 et deux de niveau 4/4.

Les officiers nains sont protégés par une armure de plates et un bouclier. De plus, les guerriers et guerriers/prêtres ont 10 % de chances par niveau de combattant de posséder une arme et/ou une armure magique. Les guerriers/prêtres ont également 10 % de chances par niveau de prêtre d'avoir un objet magique spécifique à leur classe (et qui fonctionne donc toujours comme il le doit).

Chez elle, l'armée de nains peut s'appuyer sur les officiers suivants, en plus de ceux décrits plus haut : 2-12 guerriers de niveau 2-5, 2-8 guerriers/prêtres de niveau 2-4 (dans chaque classe). Il y a deux fois moins de femmes que d'hommes, et quatre fois moins d'enfants que d'hommes. Les naines sont de farouches guerrières qui combattent comme leurs hommes si leur domicile est attaqué.

Habitat/Société : les cités bâties par les nains s'articulent souvent autour de gisements importants et sont de gigantesques et splendides complexes taillés à même la pierre. Ils mettent des siècles à les ériger, mais une fois qu'elles sont achevées, elles peuvent tenir des millénaires durant sans que la moindre réparation soit nécessaire. Comme ils ne quittent que rarement leur foyer et y reviennent le plus vite possible, ils bâtissent leurs villes de manière à ce qu'elles durent. Elles sont en permanence gardées par des soldats, et il arrive (60 % de chances) que ces derniers bénéficient du soutien d'animaux : soit 2-8 ours bruns (75 % de chances), soit 5-20 loups (25 % de chances).

La société nanique est organisée en clans. Un clan ne faisant pas partie d'une cité ou d'une mine voyage jusqu'à ce qu'il trouve un poste avancé où il lui sera possible de s'installer et de creuser des galeries. Il n'est pas rare que plusieurs clans s'installent à proximité, vu que tous ont besoin des mêmes matières premières pour pratiquer les différents métiers dans lesquels les nains se spécialisent. Les clans sont en concurrence mais il est rare qu'ils se fassent la guerre. Une cité se forme quand il y a suffisamment de clans en un même endroit.

Chaque clan se spécialise généralement dans une profession ou un art donné, et les jeunes deviennent très tôt les apprentis de l'un des maîtres de leur clan (ou, plus rarement, d'un autre clan) pour apprendre leur métier. L'espérance de vie des nains est si longue que cet apprentissage dure un grand nombre d'années. Les nains considèrent également la politique et l'armée comme des carrières à part entière, et politiciens et soldats ont donc, eux aussi, droit à une longue période d'apprentissage avant de passer professionnels.

Les créatures des autres races pensent souvent que la vie dans les cités souterraines des nains est aussi rigide et immuable que la roche qui lui a donné naissance. En fait, les nains mettent avant tout l'accent sur la loi et l'ordre. Cet amour de la stabilité provient sans doute de leur longue espérance de vie. En effet, ils peuvent voir périr devant leurs yeux tout ce qui est fait de bois ou d'autres matériaux périssables. Il n'est donc pas surprenant qu'ils accordent une grande valeur à ce qui est immuable et qu'ils n'aient de cesse que leurs œuvres soient belles et durables. Pour un nain, la terre doit être aimée pour sa stabilité et la mer méprisée (et crainte) car elle est le symbole du changement.

Les nains accordent également une grande importance aux richesses, que le temps leur permet d'amasser en grande quantité. Tous les métaux précieux ont pour eux de la valeur, et l'or plus que les autres encore. Ils ne font, par contre, aucun cas des perles qui leur rappellent trop la mer et tout ce qu'elle représente. Ils sont toutefois de l'avis que c'est faire preuve de mauvais goût que d'étaler sa richesse. Il vaut mieux compter ses pièces et ses gemmes en secret pour que les voisins ne soient ni offensés... ni tentés.

Pour la plupart des autres races, les nains sont cupides, butés et boudeurs, sans compter qu'ils préfèrent une grotte humide à une clairière ensoleillée (ce qui n'est pas complètement faux). Ils n'ont que peu de patience avec les humains et les autres races à l'espérance de vie réduite (dont les priorités leurs semblent toujours mesquines). Ils ne font aucune confiance aux elfes, qui ne sont pas aussi sérieux qu'eux et qui gâchent leur longue vie à des occupations que les nains jugent frivoles. Il arrive toutefois qu'ils s'allient aux humains et aux elfes en temps de crise, et les alliances et accords commerciaux à long terme sont extrêmement fréquents.

Les nains ont toutefois une opinion bien tranchée pour ce qui est des races malfaisants qui résident dans les entrailles de la terre. Ils haïssent violemment les orques, les gobelins, les géants maléfiques et les drows. Les créatures des Tréfonds Obscurs les craignent souvent, car elles savent que ces robustes guerriers sont d'infatigables ennemis du mal et du chaos. L'une des raisons d'être des nains est ainsi de livrer une guerre perpétuelle à leurs ennemis des profondeurs jusqu'à ce que l'un ou l'autre des deux camps soit totalement éradiqué.

Écologie : comme leur culture s'attache principalement à créer des choses à partir de la pierre, les nains produisent de nombreuses marchandises. Ce sont des mineurs hors pair, et bien qu'ils vendent rarement les métaux précieux et les gemmes non taillées qu'ils extraient, il arrive qu'ils écoulent leur surplus auprès des humains de la région. Ce sont également des ingénieurs et des architectes de talent, bien qu'ils ne travaillent presque exclusivement qu'avec de la pierre. Certains collaborent d'ailleurs fréquemment avec les humains.

Mais les nains font surtout le commerce des produits finis. Chacun de leurs clans s'articule le plus souvent autour d'une spécialité bien définie : maréchal-ferrant, orfèvre, armurier (spécialisé dans les armes ou les armures) ou encore joaillier. Les produits nains sont extrêmement bien ouvragés et très recherchés, même si, dans les communautés humaines, ils se vendent souvent 20 % plus chers que ceux qui sont fabriqués localement. Beaucoup de gens sont néanmoins prêt à mettre le prix pour acheter une épée ou une armure de plates forgée par un nain. Les humains savent bien que le nain qui a créé l'objet l'a conçu pour qu'il dure une vie entière (de nain) et qu'ils n'auront donc aucun problème avec lui au cours de leur existence bien plus réduite.

Nain des montagnes

Ces nains sont très semblables à leurs cousins, les nains des collines, et vivent au cœur des montagnes (littéralement). Ils sont légèrement plus grands que les nains des collines (1,35 m est une moyenne chez eux), mais aussi plus robustes (1+1 dé de vie). Leur peau et leurs cheveux sont généralement un peu plus clairs. Au combat, leurs armées sont plus souvent équipées d'épieux (30 % maximum), au détriment des arbalètes (20 % maximum). Les nains des montagnes ont les mêmes intérêts et les mêmes a priori que les nains des collines, mais ils sont encore plus isolationnistes que leurs cousins, qu'ils considèrent même parfois comme des étrangers. Ils vivent pendant au moins 400 ans.

	Derro	Duergar
CLIMAT/TERRAIN :	Tous/Souterrain	Souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Tribale	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	D'élevée à géniale (11-18)	De moyenne à géniale (8-18)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous	M, Q Repaire : B (magie seulement), F
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Loyal mauvais (neutre)
NOMBRE APPARAISSANT :	3-30	2-9 ou 201-300
CLASSE D'ARMURE :	5 ou 4 (8)	4
DÉPLACEMENT :	9	6
DÉS DE VIE :	3 (voir ci-dessous)	1+2
TAC0 :	17 (voir ci-dessous)	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 2	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme	Selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	+4 aux jets de sauvegarde
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	30 %	Aucune
TAILLE :	P (1,20 m)	P (1,20 m)
MORAL :	Stable (12)	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975 et plus	420 2+4 DV : 650 3+6 DV : 975 4+8 DV : 1.400



Derro

Les derros sont des nains dégénérés. Ils vivent dans les Tréfonds Obscurs depuis des temps immémoriaux, mais les flagelleurs mentaux ne les ont découverts que voici cinq siècles environ, et les drows juste avant. Les derros se sont fait connaître pour leur grande cruauté. On dit qu'ils ne vivent que pour deux choses : voir mourir (lentement et de la manière la plus abominable qui soit) les demi-humains, et plus particulièrement les humains, de la surface, mais aussi corrompre le savoir pour accomplir leurs buts maléfiques.

Les derros sont petits et leur peau est de la couleur d'un lac gelé (blanche avec des traces bleutées semblant provenir de sous l'épiderme). Leurs cheveux, toujours raides, sont bruns ou d'un jaune pâle écœurant, et leurs yeux sont dénués de pupille. Pour les nains, ils ont des traits d'humains, et vice versa. Ils ont une peau épaisse sur laquelle poussent quelques touffes de poils courts et raides. La plupart portent des vêtements amples, tissés avec les poils des créatures des profondeurs et teints en brun ou en rouge sombre. Leur armure est en cuir et cloutée à l'aide de billes de cuivre ou d'airain. Leurs chefs portent une armure plus résistante obtenue à partir de peaux d'animaux bien plus robustes que des bœufs.

Combat : les derros sont parmi les plus adroits des races humanoïdes (leur score de Dextérité est souvent compris entre 15 et 18) et leur classe d'armure est ajustée en conséquence. Tout groupe de derros normal est équipé comme il se doit en armes et peut jeter de nombreux sorts. Toutes ces créatures portent une lame courte d'apparat qu'elles nomment *secari* (similaire à une dague), mais elles peuvent également utiliser d'autres armes.

La moitié des derros rencontrés se battent à l'aide d'une arbalète légère à répétition (portée maximale 12, deux coups par round, chargeur de six carreaux, 1d3 points de dégâts par projectile). La plupart du temps, leurs carreaux sont enduits de poison. Si le derro désire seulement abattre sa proie, il utilise une substance qui inflige 1 point 2d6 points de dégâts en plus (0 en cas de jet de sauvegarde réussi). Mais s'il préfère prolonger ses souffrances, il a recours à un poison qui produit les mêmes effets qu'un *rayon débilitant* (une fois de plus, la substance n'a aucun effet en cas de jet de sauvegarde réussi).

Un derro sur quatre utilise un fauchard-crochet, arme d'hast de type perforant et longue de 1,80 m ou plus. Il inflige 1d4 points de dégâts et permet de déséquilibrer une créature de taille humaine (ou moins) dans 25 % des cas. Il faut 1 round pour retrouver son équilibre.

15 % des derros se servent d'une targe à pointe. Ce petit bouclier améliore la CA du monstre contre une attaque (et une seule). Il est doté d'une pointe centrale pouvant être utilisée comme une seconde arme (sans malus pour toucher compte tenu de la grande dextérité des derros et de leur habitude à s'en servir) et infligeant 1d4 points de dégâts. La targe ne peut pas, bien évidemment, servir à attaquer lors d'un round où le derro l'utilise pour se défendre. Ces derros combattent également à l'aide de ce qu'ils appellent un aklys, un gros gourdin muni d'un crochet et infligeant 1d6 points de dégâts. Il peut être lancé, et une lanière en cuir y est attachée pour que le derro puisse le récupérer. Le crochet fait que l'aklys peut lui aussi déséquilibrer un adversaire, mais ses chances sont plus réduites (une sur huit seulement). Ces derros sont considérés comme des braves par leurs congénères et ont droit à une armure plus lourde et également plus rare (CA 4).

Les 10 % qui restent sont les fils et filles des chefs. Eux aussi reçoivent une armure lourde, suite à quoi ils apprennent à manier l'épieu et la pique de guerre. Lorsqu'ils n'utilisent pas leur épieu à deux mains, ils peuvent améliorer leur CA grâce à leur targe (sans pointe).

Chaque groupe de 3 derros est accompagné d'un quatrième ayant 4 DV. S'ils sont 6, leur chef a 5 DV. Enfin, s'ils sont 10, il y a un commandant à 7 DV assisté d'un lieutenant à 6 DV. Tout cela est cumulable, de telle sorte qu'un groupe de 25 derros normaux est accompagné de 8 derros à 4 DV, de 4 à 5 DV, d'un à 6 DV et d'un autre à 7 DV. Les officiers sont toujours revêtus d'une armure lourde et ont des armes de qualité (et parfois même magiques).

Lorsque l'on rencontre au moins 20 derros, ils sont accompagnés par 1 savant et 2 élèves. Les savants peuvent utiliser n'importe quel objet ou arme magique et connaissent 6-9 des sorts suivants (1d4+5), déterminés aléatoirement (1d20) : *altération des feux naturels, charme-personnes, clignotement, coquille antimagique, création mineure, éclair, ESP, invisibilité, lévitation, lumière, magie d'ombre, motif hypnotique, mur de brouillard, mur de force, paralysie, patte d'araignée, répulsion, tempête glaciale, vapeurs délétères* et *ventriloquie*. Les savants ont 5-8 dés de vie (1d4+4) et deux ou trois objets magiques utiles, parmi lesquels : n'importe quelle potion, n'importe quel parchemin, un *anneau d'invisibilité, de protection, de résistance au feu* ou encore *de renvoi des sorts*, n'importe quelle baguette, *une armure de cuir cloutée +1*, un bouclier, une arme (au maximum +3), des *bracelets de défense*, une *broche de protection*, une *cape de protection*, et ainsi de suite. Les savants possèdent automatiquement les facultés de *compréhension des langages* et de *lecture de la magie* (comme les sorts du même nom).

Les savants ont une connaissance de sage dans 1-3 spécialités, et les incursions menées par les derros sont souvent rendues nécessaires par les recherches de l'un de leurs savants.

Les élèves savants ne peuvent jeter que 1-3 sorts et n'ont que 4-7 dés de vie (1d4+3). Ils ne connaissent qu'une seule spécialité de sage et ne possèdent qu'un seul objet magique.

Les derros se battent avec ruse et en appliquant de bons principes tactiques. Ils empêchent les jeteurs de sorts de faire appel à leur magie et ne cessent de leur infliger des blessures sans importance jusqu'au moment où ils peuvent les achever. Les savants utilisent d'abord et avant tout leurs pouvoirs pour semer la confusion et la frustration chez l'ennemi. L'infravision de ces créatures est très réduite (1 m), mais leur ouïe est exceptionnellement développée (ce qui leur permet de bénéficier de l'équivalent de la compétence de combat aveugle).

Les derros aiment se faire servir par des esclaves et tentent de capturer leurs adversaires intelligents lorsque cela est possible.

Habitat/Société : les derros vivent dans de vastes complexes souterrains situés plus près de la surface que ceux des kuo-toas ou des drows, mais plus profonds tout de même que les cavernes des gobelins ou des trolls. Ils ne s'exposent jamais aux rayons du soleil, qui les rendent malades (ils en meurent même au bout de quelques jours d'exposition). Il leur arrive pourtant de se rendre à la surface, mais de nuit, soit pour aller chercher des esclaves humains, soit parce que les plans de l'un de leurs savants le requièrent.

Ils ne se déplacent jamais seuls. Que ce soit au niveau de leurs tactiques de combat ou de leur choix de sorts, ils font montre d'une mentalité de groupe. Un derro solitaire est proprement désespéré et cherche à tout prix à retourner chez lui.

Un repaire de derros en comprend toujours 3d4+30, auxquels viennent s'ajouter les chefs. La communauté est dirigée par les savants (1-3) et leurs apprentis (2-5 élèves). Les derros obéissent à la lettre aux instructions parfois surprenantes (voire suicidaires) que les savants leur donnent.

On trouve également 5d6+10 esclaves humains à l'intérieur du repaire. Si un savant ou un élève connaît le sort *charme-personnes*, chaque esclave a 90 % de chances d'être charmé. Les derros haïssent les humains plus que n'importe quelle autre race, et ils les forcent donc à accomplir les taches les plus dégradantes qui soient. Ils veillent également à ce que leurs esclaves se reproduisent entre eux pour ne pas en manquer.

Ces créatures ne prient apparemment aucune divinité, mais les savants sont en permanence en quête de savoir et les autres les vénèrent comme s'il s'agissait de dieux.

Les derros fouillent en général le moindre recoin de leur territoire à la recherche d'objets magiques. Ils n'hésitent également pas à les voler ou, si nécessaire, à les acheter à des créatures plus puissantes qu'eux. Ils ne partagent pas cet amour de l'or unanime chez les nains, et il n'est pas rare qu'ils acceptent de verser des sommes exorbitantes en échange de quelques potions ou d'un objet magique dont le mot de commande est inconnu.

Une fois tous les vingt ans environ, les derros déclenchent une guerre totale contre les autres créatures des Tréfonds Obscurs. Ce conflit est connu sous le non de Guerre Unificatrice, et aucun savant ne s'attend raisonnablement à ce que les derros le gagnent un jour. En fait, cette guerre sert à éliminer les plus faibles derros, mais aussi à focaliser leur identité raciale et parfois à semer la terreur chez les autres races des Tréfonds Obscurs. Elle permet également à de nombreuses rumeurs de voir le jour. Les humains ne manqueront ainsi pas d'apprendre qu'un conflit de grande envergure se déroule dans les profondeurs de la terre et ils enverront des centaines d'éclaireurs et d'aventuriers pour voir de quoi il retourne exactement. Et, pour les derros, toute nouvelle source d'esclaves est toujours la bienvenue.

Écologie : les derros peuvent survivre en ne mangeant que des fongus des profondeurs, mais ils ne s'en servent généralement que pour épicer leur nourriture et préfèrent s'alimenter autrement. Leurs groupes de chasse traquent le plus souvent des créatures grosses et dangereuses pouvant nourrir toute la communauté (les chasses faciles ne les intéressent pas). Leur tendance naturelle à la cruauté les pousse aussi à torturer leur gibier. Il arrive également qu'ils s'attaquent aux autres races pour leur dérober leur nourriture.

Duergar

Les duergars, ou nains gris, sont des créatures malfaisantes qui résident dans les entrailles de la terre. Ils peuvent être guerriers, prêtres, voleurs ou bi-classés (guerrier/prêtre, guerrier/voleur ou encore prêtre/voleur). Leurs voleurs sont particulièrement doués pour ce qui est d'utiliser le poison.

Les duergars ressemblent à des nains émaciés à l'air mauvais. Leur peau et leurs cheveux peuvent prendre différentes teintes de gris, et ils préfèrent les vêtements ternes qui leur permettent de se fondre dans leur environnement. Dans leur repaire, ils arborent parfois des bijoux, mais ces objets aussi sont délibérément ternes.

Leur infravision porte à 40 m. Ils parlent leur propre dialecte (une variante du langage des nains), le "sous-commun" (la langue commerciale des cultures souterraines) et le langage silencieux (gestuel) utilisé par certaines nations des profondeurs. Certains parlent également d'autres langues.

Combat : chaque fois que 4 duergars normaux sont rencontrés, ils sont accompagnés d'un cinquième ayant 2+4 DV. De même, toute bande de 9 est dirigée par un chef à 3+6 ou 4+8 DV.

Les duergars sont armés de la manière suivante :

Niveau 1 : pique, marteau, épieu, cotte de mailles et bouclier.
Niveau 2 : pique, arbalète légère, cotte de mailles et bouclier.
Niveau 3-6 : marteau, épée courte, armure de plates et bouclier.
Niveau 7-9 : marteau*, épée courte*, armure de plates* et bouclier*.
Prêtre/voleur de niveau 3-6/3-6 : n'importe quelle arme* et armure* utilisable.
Prêtre/voleur de niveau 7-9/7-9 : n'importe quelle arme* et armure* utilisable.
* 5 % de chances par niveau que cet objet soit magique (pour les multi-classés, ajouter la moitié du plus faible niveau (arrondie à l'entier supérieur) au plus fort pour trouver le multiplicateur approprié.

Les enfants ne combattent pas ; ils se montent à 10 % des adultes rencontrés.

Les duergars se déplacent de manière très silencieuse, ce qui impose un malus de -2 au jet de surprise de leurs adversaires (eux-mêmes n'étant surpris que sur un 1). Leurs jets de sauvegarde contre les attaques magiques bénéficient d'un bonus de +4. Enfin, ils sont immunisés contre la paralysie, les illusions et le poison.

Tous les duergars possèdent deux facultés magiques innées : *agrandissement* et *invisibilité*. Ils peuvent s'en servir au rythme de 1 fois par jour, comme s'ils étaient d'un niveau égal à leur bonus en points de vie (exemple, un duergar à 1+2 DV est considéré comme un mage de niveau 2, un autre à 2+4 DV comme un mage de niveau 4). Ils peuvent utiliser leur pouvoir d'*agrandissement* pour se grandir ou, sous sa forme inversée, pour se rapetisser. Dans tous les cas, leur équipement se transforme avec eux.

Les duergars sont affectés de la manière suivante par la lumière du jour : leur faculté de surprendre l'adversaire disparaît, leur Dextérité est amputée de 2 points, ils attaquent à -2 pour toucher et leurs ennemis bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde. Si l'affrontement se produit alors que les duergars se trouvent dans l'ombre mais leurs adversaires en pleine lumière, les duergars peuvent tout de même les surprendre et leur Dextérité est normale, mais ils subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaque tandis que leurs ennemis bénéficient de +1 à leurs jets de sauvegarde. Les duergars ne sont pas gênés outre mesure par la lumière produite par les torches, lanternes, armes magiques et autres sorts de *lumière* ou de *lumière éternelle*.

Tout groupe de duergars rencontré a 10 % de chances d'être accompagné de 2-8 stideurs géants qu'ils utilisent comme montures (voir *Araignées*).

Habitat/Société : la société des duergars est similaire à celle des autres sociétés naniques mais leur existence est bien plus rude compte tenu de l'environnement dans lequel ils évoluent. Ils ne s'aventurent jamais à la surface, sauf de nuit ou par jour de mauvais temps. Ils peuvent vivre jusqu'à 400 ans.

Nécrophage

CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Voir ci-dessous
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	B
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-16
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	4+3
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption d'énergie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes au moins +1, voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,20 m à 2,10 m de haut)
MORAL :	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400



Les nécrophages sont des morts-vivants que l'on trouve le plus souvent dans des tumulus ou des catacombes.

De loin, il est possible de les prendre pour des humanoïdes normaux, mais il suffit de se rapprocher pour se rendre compte de leur véritable nature. Ce sont d'horribles parodies de ce qu'ils étaient autrefois : leurs yeux brillent d'une intense cruauté, leur chair est tendue sur leurs os saillants et leurs longs ongles font davantage penser à des griffes acérées.

Combat : les nécrophages sont de terribles adversaires. Ils ne peuvent être touchés que par les armes magiques ou en argent.

Ce monstre attaque en délivrant des coups de griffes qui infligent 1d4 points de dégâts. Mais le problème, c'est qu'il se nourrit de l'énergie vitale de ses victimes, à qui il fait perdre 1 niveau par coup (ce qui réduit d'autant leurs points de vie, leur TAC0, les sorts qu'elles peuvent éventuellement mémoriser, et ainsi de suite). Ainsi, un magicien de niveau 9 se faisant toucher par un nécrophage tombe aussitôt au niveau 8. Ses points de vie sont diminués en conséquence, ainsi que ses sorts disponibles, et il se bat désormais comme un mage de niveau 8.

Quiconque se fait tuer par un nécrophage est condamné à devenir un mort-vivant soumis à son meurtrier. La créature résultante a les pouvoirs d'un nécrophage normal, mais seulement 2+3 DV. Si le monstre qui l'a créé vient à se faire détruire, il devient aussitôt un nécrophage indépendant et acquiert une partie de l'énergie de son ancien maître, ce qui lui permet de voir son nombre de dés de vie passer à 4+3. Lorsqu'un personnage est transformé en nécrophage, il est presque impossible de lui faire retrouver son état normal (une telle entreprise nécessite de mener à bien une quête spécifique).

Ces morts-vivants sont immunisés contre le poison, le froid, la paralysie et les sorts de type *sommeil*, *charme* et *immobilisation*.

Les nécrophages peuvent toutefois être vaincus par des individus bien préparés. Chaque fiole d'eau bénite leur inflige ainsi 2d4 points de dégâts et un sort de *rappel à la vie* tue instantanément l'un de ces monstres.

Les nécrophages ne supportent pas les lueurs trop intenses (ce qui inclut la lumière du jour) et les évitent à tout prix. Il est toutefois bon de noter qu'ils ne sont pas, contrairement aux vampires, physiquement affectés par les rayons du soleil.

Habitat/Société : tout comme les autres morts-vivants, les nécrophages résident dans les tertres, catacombes et autres lieux de mort. Ils haïssent la lumière et les endroits où la vie abonde. Ils sont en général totalement maléfiques et cherchent à tuer toutes les formes de vie qu'ils rencontrent.

Bien qu'on les trouve fréquemment en petits groupes, ils sont plutôt solitaires. Chaque fois que l'on en rencontre plusieurs, l'un d'eux est le maître et les autres des demi-nécrophages qu'il a créés et qui lui sont soumis. Dans ce cas, il est tout à fait prêt à sacrifier tout ou partie de sa "cour" pour garantir sa victoire (ou tout du moins sa survie).

Écologie : comme tous les autres morts-vivants, le nécrophage existe simultanément dans les Plans Primaire et Négatif, et c'est le lien puissant qui l'unit à ce plan qui lui permet d'absorber l'énergie de ses victimes. C'est également de cette manière qu'il se nourrit.

Ces monstres n'ont pas leur place dans l'ordre naturel des choses, et nombre d'animaux sont donc capables de percevoir leur présence. Les chiens se mettent à grogner ou à aboyer, les chevaux refusent de pénétrer dans un lieu où réside un nécrophage, et les oiseaux et les insectes se taisent subitement lorsque la créature s'approche. De plus, la végétation se met peu à peu à dépérir autour de l'antre d'un nécrophage, et la région finit par devenir tout aussi morte que lui.

	Néogi	Vénérable Grand Maître
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Tribale	Solitaire (mais accompagné des néogis qui le nourrissent)
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Q	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-8	1
CLASSE D'ARMURE :	3	5
DÉPLACEMENT :	6	3
DÉS DE VIE :	5	20
TAC0 :	15	Aucun
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/1-6	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison ralentissant	Digestion, petits
DÉFENSES SPÉCIALES :	Magie possible	Petits
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	10 %
TAILLE :	P (90 cm de haut)	E (6 m de haut)
MORAL :	Stable (12)	Agité (6)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650	14.000

Les néogis ressemblent à un croisement entre une murène et une grosse araignée. Leur petit corps velu est doté de huit pattes et s'achève par un long cou glabre sur lequel se dresse une tête de serpent. Leur bouche est pleine de dents acérées, et toutes leurs pattes se terminent par de petites griffes. Leur pelage est à l'origine couleur chair, mais ils se teignent pour annoncer leur rang, leur pouvoir et leurs exploits passés, bref, pour prévenir leurs congénères. Plus un néogi est vieux, plus il s'orne de décorations colorées.

Ces monstres sont des pillards et des massacreurs impitoyables. Le fait de dévorer leurs ennemis, leurs serviteurs ou même leurs camarades tombés au combat ne les dérange en rien. Ils sont haïssables et terriblement xénophobes.

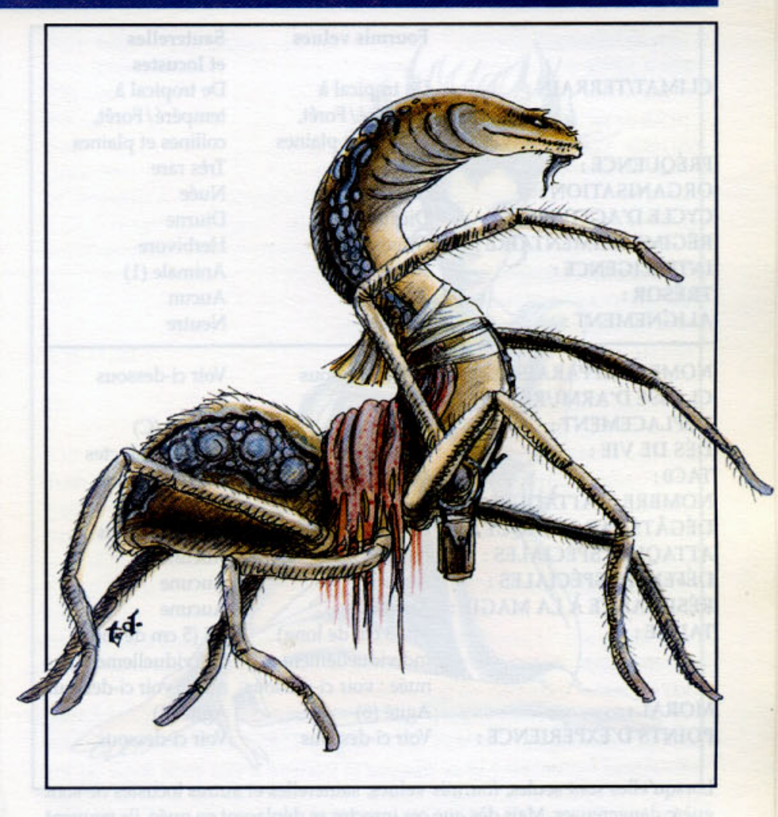
Ils sont capables de communiquer dans leur langue maternelle et en commun. Nombre d'entre eux parlent également 1-4 langages supplémentaires, ce qui les aide à s'assurer que leurs esclaves comprendront bien les ordres donnés.

Combat : les néogis possèdent plusieurs types de défense distincts, le premier (et le plus manifeste) étant que chacun d'entre eux est toujours accompagné d'une ombre des roches réduite en esclavage. Toutes ces créatures (décrites plus loin) font office de serviteurs et de gardes du corps, bref, "d'hommes" à tout faire pour leur maître. Quant au néogi proprement dit, il est doté d'une morsure venimeuse. Toute créature mordue et ratant son jet de sauvegarde contre le poison est affectée par l'équivalent d'un sort de *lenteur* pendant 1-8 rounds. Chaque nouvelle morsure rallonge la durée d'action du venin de 1-8 rounds supplémentaires. Enfin, un néogi sur dix a la faculté de jeter des sorts comme un mage ou un prêtre de niveau 1-8.

Habitat/Société : les haïssables néogis ne vivent que dans des endroits extrêmement reculés, soit loin sous la surface du sol, soit encore dans les profondeurs de l'espace. Leur existence gravite autour de leur communauté et de leurs esclaves.

Ces esclavagistes ont un sens très aigu de la propriété privée. On ne peut être que possesseur ou possédé, néogi ou esclave. Les néogis eux-mêmes sont asservis à leurs congénères de rang plus élevé, mais même ceux qui se trouvent tout en bas de l'échelle sociale peuvent avoir leurs propres esclaves. Les serfs non-néogis sont marqués par force tatouages (généralement situés sur l'épaule gauche, de face et dans le dos) pour que tout le monde sache à qui ils appartiennent.

Les ombres des roches asservies sont formées dès leur plus jeune âge à suivre partout le "petit maître" à qui elles sont assignées et à exaucer le moindre de ses désirs. N'importe quel néogi peut commander l'ombre des roches de l'un de ses congénères comme si cette dernière était affectée par un sort de *charme-monstres*.



La vision que les néogis ont de l'existence les a fait sombrer dans une paranoïa qui se rapproche de la xénophobie, et les attaques incessantes qu'ils livrent à toutes les autres races a réussi à en faire des créatures universellement haïes. La seule race "normale" ayant des contacts avec eux est celle des flagelleurs mentaux, ces derniers faisant de substantiels profits sur le trafic d'esclaves des néogis.

Écologie : lorsqu'un néogi devient trop vieux et que la sénilité commence à se faire sentir, ses ordres deviennent confus et ses esclaves lui désobéissent de plus en plus. Ses congénères décident alors parfois de l'empoisonner à plusieurs. Les venins différents qui se mêlent dans son organisme le transforment lentement mais sûrement en Vénérable Grand Maître.

Le néogi gonfle jusqu'à atteindre une hauteur et une largeur de 6 m. Ses pattes deviennent inutiles et son intelligence disparaît rapidement. Il ne vit désormais plus que pour manger. Il préfère ingérer des créatures encore vivantes, mais celles qui sont déjà mortes le nourrissent tout aussi bien. Ses sucs digestifs infligent 1d12 points de dégâts par round à toute créature avalée.

Après avoir passé 2 mois à manger, le Vénérable Grand Maître éclate et donne naissance à une nouvelle portée de néogis adultes. Ces derniers émergent sans la moindre marque et quasiment dénués de conscience. La semaine qui suit, les quartiers clos où ils sont nés résonnent des combats incessants qu'ils se livrent pour ne pas mourir de faim. Des 20-40 néogis qui sont sortis du ventre du Vénérable Grand Maître, seuls 3-6 survivent. Ils sont esclaves de leurs congénères jusqu'au jour où ils réussissent à obtenir leur ombre des roches personnelle.

Si le Vénérable Grand Maître est attaqué et si sa chair vient à être percée, il libère 2-8 néogis pour se défendre. Ceux-là sont pris sur la portée à venir et ne pourront pas être remplacés. Les armes contondantes ne transpercent pas l'épiderme du Vénérable Grand Maître et interdisent donc aux néogis de sortir. Par contre, les armes tranchantes ou perforantes ainsi que les sorts infligeant d'importants dégâts provoquent aussitôt cette réaction instinctive.

Néogi mutin

Ces néogis se sont rebellés contre les autres et cherchent à échapper à ceux qui aimeraient bien les transformer en Vénérables Grands Maîtres. Ils ne valent guère mieux que leurs congénères et sont peut-être même pires, vu qu'ils sont animés d'un profond désespoir. Ils sont en effet sans cesse traqués par les autres néogis, qui voient en eux un formidable moyen de perpétrer l'espèce.

Nuée d'insectes

	Fourmis velues	Sauterelles et locustes
CLIMAT/TERRAIN :	De tropical à tempéré/Forêt, collines et plaines	De tropical à tempéré/Forêt, collines et plaines
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Nuée	Nuée
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Herbivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
CLASSE D'ARMURE :	8	8
DÉPLACEMENT :	6	6, vl 18 (C)
DÉS DE VIE :	Voir ci-dessous	1 pv/20 insectes
TAC0 :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	Mi (3 cm de long) individuellement ; nuée : voir ci-dessous	Mi (5 cm de long) individuellement ; nuée : voir ci-dessous
MORAL :	Agité (6)	Agité (6)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous

Lorsqu'elles sont seules, fourmis velues, sauterelles et autres locustes ne sont guère dangereuses. Mais dès que ces insectes se déplacent en nuée, ils peuvent infliger de terribles dégâts aux terres cultivables et mettre en péril l'existence de toutes les créatures qui se trouvent sur leur route.

Fourmis velues

Cet insecte ressemble à une fourmi plus grosse que la normale et couverte de pied en cap par un pelage doux. Le plus souvent, il est noir ou rouge, mais il peut également être jaune, orange ou brun.

Combat : une nuée de fourmis velues dévore tout ce qui se trouve sur son chemin, qu'il s'agisse de faune ou de flore. Pour déterminer la taille d'une nuée donnée, lancez 1d100 et multipliez le résultat par 1.000. Il y a environ 1.000 fourmis au mètre carré, ce qui signifie qu'une nuée forte de 10.000 individus occupera un carré d'un peu plus 3 m de côté.

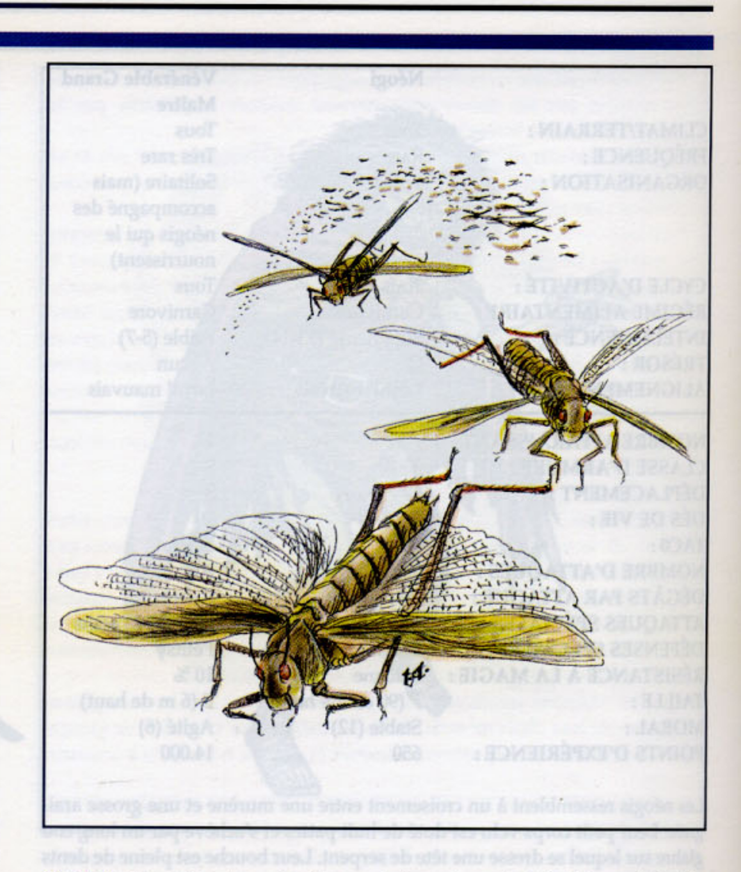
Dès que la nuée vient buter contre un obstacle, elle tourne à angle droit et poursuit sa progression. Toute créature en contact avec les fourmis a 80 % de chances d'être mordue à chaque round, ce qui lui inflige 1d4 points de dégâts.

La victime doit alors réussir un jet de sauvegarde contre le poison si elle ne veut pas ressentir de violentes douleurs pendant les 2-8 tours suivants, ce qui lui impose une pénalité de -2 pour toucher et aux dégâts.

Chaque point de dégâts infligé à une nuée tue 1-20 insectes. Il est possible de disperser les fourmis à l'aide de feu ou de fumée. L'eau les noie immédiatement. Si la moitié de la nuée est tuée, le reste des insectes tente de se disperser et de se cacher. Une nuée totalement détruite rapporte 975 points d'expérience.

Sauterelles et locustes

La sauterelle fait dans les 5 cm de long et sa couleur est généralement verte ou brune. Elle est capable d'effectuer des bonds de près de 1,20 m. La locuste est une variante dont les antennes sont plus courtes. Elle peut produire un bruit très caractéristique en frottant ses pattes arrière contre ses ailes.



Combat : les nuées de sauterelles ou de locustes volent de loin en loin à la recherche de champs à dévorer. Elles se déplacent en ligne droite et sont faciles à éviter.

Pour déterminer la taille d'une nuée de sauterelles, lancez 1d100 et multipliez le résultat par 1.000. Ce résultat est multiplié par 2 pour une nuée de locustes. Il y a environ 200 sauterelles ou locustes au mètre carré, ce qui vous permet de calculer rapidement la taille de la nuée.

Toute créature se trouvant au contact d'un tel fléau a 90 % de chances d'être mordue à chaque round, ce qui lui inflige 1 point de dégâts. De plus, la visibilité est extrêmement réduite à l'intérieur d'un tel nuage (pour la déterminer, lancez 2d4 et multipliez le résultat obtenu par 30 cm).

Tout point de dégâts infligé à la nuée tue 1-20 insectes. Il est possible de disperser les insectes à l'aide de feu ou de fumée. L'eau les noie immédiatement. Si la moitié de la nuée est tuée, le reste des insectes tente de se disperser. Une nuée totalement détruite rapporte 2.000 points d'expérience.

Habitat/Société : les nuées d'insectes sont perpétuellement en mouvement. La nuit, ces insectes dorment là où ils se trouvent. Les femelles pondent jusqu'à une centaine d'œufs chaque année. Les nuées n'ont pas de chef, et l'on n'y trouve pas non plus la moindre ouvrière. Ces insectes n'amassent jamais le moindre trésor.

Écologie : les fourmis velues mangent des graines, de l'herbe et de la viande (elles ont un faible pour la charogne). Leur venin fait qu'elles sont immangeables pour les carnivores.

Sauterelles et locustes préfèrent les graines et les céréales. Leurs ennemis naturels incluent les serpents, les souris, les oiseaux et les araignées. Tous les carnivores peuvent les manger.

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Q (Qx10, X)
ALIGNEMENT :	Neutre (bon)
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	9
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 %
TAILLE :	M (1,20 m à 1,80 m de haut)
MORAL :	Agité (7)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400

Les nymphes sont l'incarnation de toutes les splendeurs de la nature. Elles sont si belles que le simple fait de les contempler ne serait-ce qu'un instant peut rendre un individu aveugle, voire provoquer sa mort.

La beauté d'une nymphe est proprement indicible. C'est une femme éternellement jeune, à la silhouette parfaite et à la peau de pêche. Ses cheveux sont longs et soyeux, ses dents éclatantes de blancheur, ses lèvres pleines et ses yeux empreints de douceur. Son odeur est envoûtante et sa longue robe est parée de brillance ; fils d'or et arcs-en-ciel de couleurs confèrent au tissu un éclat surnaturel. Elle est perpétuellement gracieuse, charmante, intelligente et pleine d'esprit. Elle parle sa langue maternelle, extrêmement musicale, ainsi que le commun.

Combat : les nymphes sont partisanes de la neutralité en toute chose et préfèrent fuir que d'avoir à se battre. Elles peuvent jeter *porte dimensionnelle* 1 fois par jour, ainsi que les sorts de prêtres suivants : quatre de niveau 1, trois de niveau 2, deux de niveau 3 et un de niveau 4. Pour ce qui est des sphères auxquelles leur choix est restreint et de la puissance de ces sorts, elles sont l'équivalent de druidesses de niveau 7. Toute créature regardant une nymphe doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de perdre la vue à tout jamais. Pire encore, si la nymphe est nue ou en train de se déshabiller, l'individu meurt purement et simplement s'il vient à rater son jet de sauvegarde.

Habitat/Société : ces splendides jeunes femmes résident dans les endroits les plus paradisiaques qui soient (en bordure de lacs ou de cours d'eau d'une limpidité absolue, dans un palais naturel au cœur d'un glacier ou encore dans une grotte sous-marine ou une caverne de cristal). Elles préfèrent mener une existence solitaire, mais il arrive parfois que quelques-unes se rassemblent en un lieu féerique (ces réunions durent toutefois rarement plus de quelques mois). Les animaux de tout poil viennent auprès de la nymphe pour se faire caresser, et même les ennemis héréditaires oublient l'espace d'un instant qu'ils sont l'un prédateur et l'autre gibier pour se trouver à ses côtés.

Il y a 10 % de chances qu'une nymphe se montre amicale envers une créature d'alignement bon qui la prévient de son arrivée avant de l'avoir aperçue. Mais si, pour sa part, la nymphe remarque un humain de sexe masculin ayant



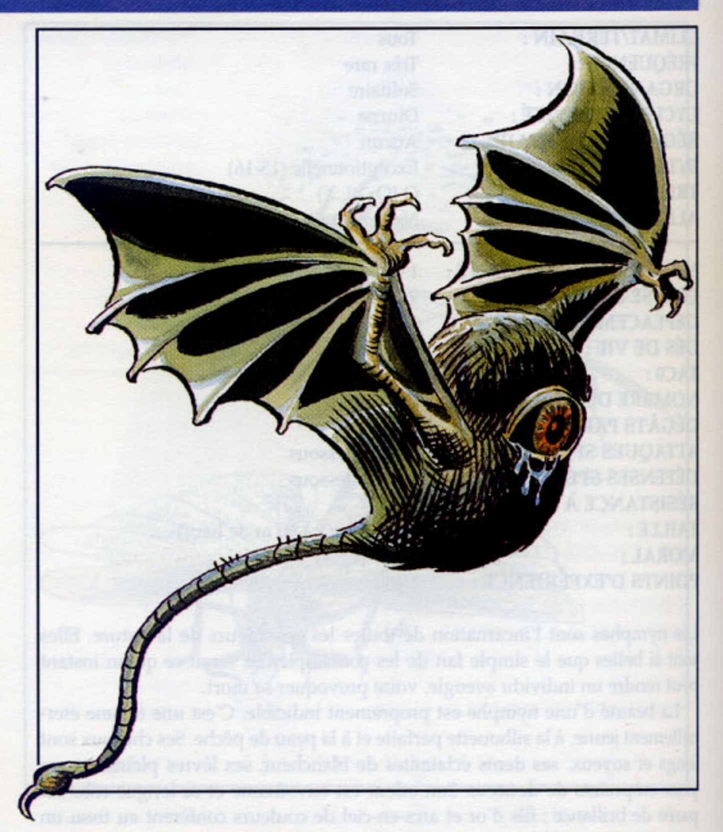
18 en Charisme avant que ce dernier l'ait vue, il y a 90 % de chances qu'elle soit favorablement disposée à son égard (ce qui ne dispense aucunement l'homme d'avoir à effectuer son jet de sauvegarde).

Les nymphes détestent la laideur, mais aussi le mal, et il arrive parfois qu'elles interviennent pour aider à le vaincre. Tous les trésors qu'elles possèdent leur ont, le plus souvent, été offerts par des hommes éperdus d'amour.

Écologie : tout comme les druides, les nymphes considèrent que la nature (et plus spécifiquement leur environnement direct) est sacrée, et elles font tout pour que leur repaire reste sûr et d'une grande pureté. Elles soignent les animaux blessés et s'occupent des arbres ou plantes endommagés. Parfois (dans 5 % des cas), elles viennent également en aide aux humains en détresse. Comme elles vivent très longtemps, elles connaissent l'histoire de leur région comme personne et savent parfois où trouver des cachettes et autres passages oubliés depuis des lustres. Lorsqu'un homme est embrassé par une nymphe, tous ses souvenirs dérangeants ou douloureux disparaissent jusqu'à la fin de la journée (ce qui peut être une bénédiction pour certains et une malédiction pour d'autres). Une mèche de cheveux de nymphe peut servir à concocter une puissante potion endormante et même conférer 1 point de Charisme supplémentaire à qui l'arbore, une fois qu'elle a été enchantée, transformée en tissu et incorporée à un vêtement (qu'il faut bien évidemment porter pour bénéficier de l'augmentation de Charisme). Les larmes d'une nymphe sont des ingrédients possibles pour la concoction d'un *philtre d'amour*. Enfin, si une femme se baigne dans le plan d'eau de l'une de ces créatures, son Charisme augmente de 2 points jusqu'au jour où il lui faudra de nouveau prendre un bain ailleurs.

Œilaile

CLIMAT/TERRAIN :	Les Abysses (de préférence)
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Bande
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun de connu
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-20
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	Vl 24 (B)
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 ou 1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6/1-4 ou larme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Larmes
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (4,50 m d'envergure)
MORAL :	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650



Les œilailes sont d'immondes créatures natives des Abysses. Ces monstres sont obéissants, loyaux et stupides, ce qui en fait des sbires rêvés pour les divinités du mal et leurs plus puissants serviteurs.

Le corps de l'œilaile est une grosse boule en forme d'œuf, couverte de poils noirs perpétuellement emmêlés. Il est long de 1,50 m. Il est soutenu par deux ailes faisant également 1,50 m chacune et s'ornant d'une patte dotée de trois griffes. Une queue de rat longue de 2,40 m et s'achevant par un gros barbillon pend à l'arrière du corps de la créature. Une œilaile ne possède pas de pattes. Pour autant que l'on sache, ces monstres ne se posent jamais.

Un œil unique large de 1,20 m occupe le centre du corps. Son fond est noir, sa pupille rouge. Un immonde fluide bleuté en goutte en permanence et vient poisser la fourrure de la créature. Cette dernière n'est en fait protégée que par sa paupière, qui évacue le fluide aussi rapidement qu'il se forme. L'œilaile baigne dans une incroyable puanteur acide pouvant brûler les tissus buccaux et nasaux des autres créatures.

Combat : l'œilaile peut attaquer de deux manières. La plupart du temps, elle frappe ses adversaires au corps à corps à l'aide de ses pattes et de sa queue. Elle peut le faire, soit en piquant sur eux, soit en se stabilisant à proximité d'eux. Mais elle peut aussi, si elle le désire, bombarder ses ennemis en fermant sa pupille à l'instant précis où elle passe au-dessus d'eux. Une de ses larmes est alors libérée, et l'œilaile contrôle tellement bien ce phénomène qu'elle a les même chances de toucher sa cible que si elle effectuait une attaque au corps à corps. Elle peut laisser tomber ses larmes alors qu'elle maintient un vol stationnaire ou lorsqu'elle attaque en piqué, mais elle doit impérativement se trouver à moins de 30 m de sa cible.

Une larme d'œilaile est une bulle de fluide toxique, large d'une trentaine de centimètres. Quiconque se fait toucher par un tel projectile subit 2d6 points de dégâts (1d6 en cas de jet de sauvegarde réussi contre le poison). La larme peut également éclabousser quiconque se trouve à moins de 3 m de la cible initiale. L'œilaile effectue un nouveau jet d'attaque contre toutes les nouvelles cibles potentielles, mais avec un malus de -2. Quiconque est éclaboussé par la larme subit 2d4 points de dégâts (1d4 en cas de jet de sauvegarde réussi).

Les larmes durcissent pour prendre la consistance du cuir 2-12 heures après avoir été lâchées. Le délai de solidification exact dépend de facteurs tels que la température et l'humidité ambiante. Quiconque touche une larme ainsi durcie doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de subir 1 point de dégâts.

Les œilailes sont dotées d'une vue exceptionnelle leur permettant de distinguer leurs proies avec une parfaite clarté jusqu'à 40 km de distance. Leur infravision porte, elle, à 40 m. Tout comme leurs larmes, elles sont immunisées contre le froid sous toutes ses formes.

Habitat/Société : les œilailes sont des créatures surnaturelles qui n'existent que pour servir leurs maîtres maléfiques. Lorsqu'on les laisse sans ordres, elles deviennent apathiques et amorphes, mais il ne faut pas croire que cela les rend moins dangereuses. Elles réagissent toujours de cette manière lorsqu'elles s'ennuient, et elles ne connaissent justement pas de meilleur remède à l'ennui que de découper une créature innocente en morceaux.

Les œilailes ne possèdent pas la moindre société organisée, pas plus qu'elles n'ont de culture propre. Très simple, leur langage est constitué de cris aigus. Elles comprennent les autres langues mais sont incapables de les parler. Au cœur des Abysses, on ne les trouve que dans les niveaux où il est possible de voler. Leur immunité contre le froid fait que les niveaux gelés ne les dérangent en rien.

Écologie : les œilailes sont des créatures asexuées qui ne font nullement partie de l'ordre naturel. Elles tuent pour le plaisir, même lorsqu'elles n'ont pas reçu d'instruction allant dans ce sens. On en a même rencontré sur la lune, où il n'y a pourtant ni eau à boire ni air à respirer. Personne ne les a jamais vues manger, et les humains qui les ont étudiées considèrent qu'elles se nourrissent de manière magique. Les plus puissantes créatures des Abysses n'hésitent pas à croquer une œilaile ou deux lorsque ces dernières viennent à passer à leur portée mais, cette exception mise à part, elles ne sont activement chassées par personne.

	Ogre	Ogre mage	Merrow (ogre aquatique)
CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme	Terre ferme (Orient)	Eau douce ou salée
FRÉQUENCE :	Commun	Très rare	Peu commun
ORGANISATION :	Tribale	Tribale	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	De moyenne à exceptionnelle (8-16)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	M (B, Q, S)	G (R, S, magie seulement)	M (A)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Loyal mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-20	1-6	2-24
CLASSE D'ARMURE :	5	4	4
DÉPLACEMENT :	9	9, vl 15 (B)	6, ng 12
DÉS DE VIE :	4+1	5+2	4+4
TAC0 :	17	15	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	3 ou 1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10 (ou selon l'arme)	1-12	1-6/1-6/2-8 (ou selon l'arme)
ATTAQUES SPÉCIALES :	+2 aux dégâts	Sorts	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Camouflage
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,70 m ou plus de haut)	G (3,15 m de haut)	G (2,70 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)	Élite (13-14)	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270	650	420
	Chef : 650	-	650
	Boss : 975	975	975

Les ogres sont de grands humanoïdes particulièrement laids et cupides qui subsistent en s'attaquant aux autres races. Foncièrement méchants et toujours de mauvaise humeur, ils servent généralement en tant que mercenaires dans les armées d'orques ou de gnolls, ou encore sont aux ordres d'un prêtre maléfiques. Ils n'éprouvent pas le moindre problème à vivre en compagnie des géants et des trolls.

Les ogres adultes font entre 2,70 m et 3 m de haut pour un poids compris entre 135 et 170 kg. Leur couleur de peau va du jaune pâle au brun-noir, mais certains (heureusement fort rares) sont d'un violet particulièrement hideux. Leurs verrues sont souvent de couleur différente (ou du moins sont-elles plus sombres). Leurs yeux sont violets et leurs pupilles blanches, tandis que leurs dents et leurs ongles sont orange ou noirs. Ils ont des cheveux longs et gras pouvant aller du bleu-noir au vert foncé. Leur odeur est particulièrement repoussante et fait penser à celle du lait caillé. Ils sont vêtus de peaux peu ou pas traitées et n'entretiennent guère leurs armes et armures. Ils parlent souvent l'orque, le troll, le géant des pierres et le gnoll en plus de leur langue propre, qui est particulièrement gutturale. Leur espérance de vie tourne autour des 90 ans.

Combat : quand ils sont peu nombreux, les ogres se battent sans faire preuve de la moindre organisation, mais dès qu'ils sont au moins 11, ils sont commandés par un chef, et les groupes de 16 ou plus sont généralement encadrés par 2 chefs et un boss. Lorsqu'ils se servent d'une arme, la Force des ogres leur permet de bénéficier d'un bonus de +1 pour toucher et de +2 aux dégâts. Les femelles se battent comme les mâles, si ce n'est qu'elles n'infligent que 2d4 points de dégâts par coup et qu'elles n'ont au maximum que 6 points de vie par dé. Les petits sont l'équivalent de gobelins.

Habitat/Société : les ogres se trouvent sous toutes les latitudes, depuis les sommets des montagnes jusque dans les profondeurs de la terre. Une tribu se compose de 16-20 mâles, 2-12 femelles et 2-8 jeunes. Lorsqu'il y a un chaman, ce dernier est un prêtre de niveau 3 ayant accès aux sphères suivantes : Combat, Divination, Protection, Soins et Soleil (pour cette dernière, uniquement les sorts inverses). Les ogres subsistent en attaquant les autres races et en récupérant les cadavres qu'ils trouvent. Ils mangent presque tout, mais apprécient tellement l'elfe, le nain et le petit-homme qu'il n'y a que 10 % de chances de trouver des membres de l'une de ces trois races parmi les esclaves ou prisonniers qu'une tribu donnée peut éventuellement garder. Il y a 30 % de chances de trouver 2-8 prisonniers dans le repaire de la tribu. Ils sont là en tant qu'esclaves (dans 25 % des cas) ou comme source future de nourriture (75 %). Les ogres sont extrêmement cupides et ne cessent de se chamailler au sujet du moindre objet de valeur. Il est impossible de leur faire confiance (et ils se méfient d'ailleurs en permanence les uns des autres).

Chef ogre

Lorsqu'ils sont au moins onze, les ogres sont dirigés par un chef. Ce dernier est un monstre à 7 dés de vie doté de 30-33 points de vie et dont la classe d'armure est égale à 4. Il inflige 2d6+3 points de dégâts à mains nues et sa grande Force lui permet de bénéficier de +2 pour toucher et de +3 aux dégâts lorsqu'il utilise une arme.

Boss ogre

Lorsque l'on rencontre un minimum de seize ogres, ils sont commandés par deux chefs et un boss. Ce dernier est un monstre à 7 dés de vie ayant 34-37 points de vie. Il est CA 3 et inflige 2d6+6 points de dégâts quand il se bat à mains nues. Sa grande Force lui permet de bénéficier de +3 pour toucher et de +6 aux dégâts lorsqu'il utilise une arme.

Écologie : les ogres sont un véritable fléau pour l'humanité. Ils sont autant attirés par l'or et les pierres précieuses que par la chair humaine. Ce sont des êtres



malfaisants qui n'hésitent pas à s'allier avec d'autres monstres pour s'en prendre aux êtres plus faibles qu'eux. Les combats équitables ne les intéressent guère, et ils cherchent toujours à avoir l'avantage. Ils sont incapables de produire quoi que ce soit.

Ogre mage

L'ogre oriental a une peau pâle dans les tons bleus, verts ou bruns, ainsi que de petites cornes ivoirines. Sa chevelure est souvent d'une autre couleur que sa peau (par exemple, bleue si son épiderme est vert, et inversement) et elle est également plus sombre, la seule exception étant constituée par les ogres mages à peau brune, qui eux sont blonds. Ses ongles sont noirs, de même que le fond de ses yeux (ses pupilles étant blanches, comme ses dents et ses défenses). Plus grands et plus intelligents que leurs cousins, les ogres mages revêtent des habits et des armures d'inspiration orientale.

Combat : les ogres mages se régénèrent de 1 point de vie par round (les membres sectionnés doivent être rattachés pour que ce pouvoir fasse effet) et peuvent utiliser les sorts suivants : *invisibilité*, *métamorphose* en humain ou autre créature bipède faisant entre 1,20 m et 3,60 m de haut, *ténèbres* dans un rayon de 3 m et *vol* (12 tours maximum). Ils peuvent également, 1 fois par jour, se transformer en vapeur (comme s'ils venaient de boire une *potion de forme gazeuse*) et jeter *charme-personnes*, *sommeil* et *cône de froid*, leur version de ce sort créant un cône long de 20 m et large de 6 m à son extrémité qui inflige 8d8 points de dégâts à toute créature prise dans l'aire d'effet (total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts). Les ogres mages commencent par utiliser leurs pouvoirs et ne se battent au corps à corps que lorsqu'ils n'ont plus d'autre choix. Ils bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets de moral.

Ces monstres ont tendance à préférer le naginata (dans 75 % des cas) ou le cimeterre et le fouet (25 %). Ceux que l'on rencontre en Orient peuvent éventuellement (dans 25 % des cas) avoir appris à maîtriser certains pouvoirs du ki ou certaines formes d'arts martiaux. Les ogres mages sont suffisamment intelligents pour ne pas combattre des adversaires trop puissants pour eux. Dans ce cas, ils préfèrent aller se cacher ou regrouper leurs troupes.

Habitat/Société : ces monstres résident dans des cavernes ou édifices fortifiés et n'en sortent que lorsqu'ils ont besoin d'esclaves, de richesses ou de nourriture. D'aucuns prétendent avoir vu des ogres mages prêtres ayant atteint le niveau 7. Leurs tribus sont très petites, et aux 1-6 mâles viennent se rajouter 2-5 femelles et 1-3 enfants incapables de se défendre et cherchant à s'enfuir sous forme gazeuse au moindre signe de danger. Ces créatures protègent leur progéniture avec la dernière énergie, se sacrifiant elles-mêmes s'il le faut. Lorsque l'un des leurs est capturé, les ogres mages sont prêts à payer une rançon pour le récupérer, mais ils n'oublieront jamais l'insulte et chercheront par la suite à se venger.

Si on les rencontre dans leur repaire, ils sont dirigés par un chef particulièrement puissant (+2 points de vie à chaque dé, attaque et effectue ses jets de sauvegarde comme un monstre à 9 DV). C'est lui qui partage le trésor entre ses séides et ses richesses personnelles sont toujours plus importantes que celles des autres membres de sa troupe. Chaque tribu possède son propre symbole (typique de l'Orient), reproduit sur les bannières de guerre et même sur les armures et les casques. Il n'est pas rare que le chef se le fasse également tatouer sur le front ou dans le dos.

Les ogres mages parlent leur propre langue ainsi que le commun et le langage des ogres normaux.

Écologie : les armures (éventuellement magiques) des ogres mages sont trop grandes pour aller à des humains. Leur repaire est souvent bien défendu et peut être transformé en véritable forteresse une fois les monstres chassés ou éliminés.

Merrow (ogre aquatique)

Les ogres aquatiques sont plus rapides et plus farouches que leurs cousins terrestres. Leur peau est verdâtre et couverte d'écailles, leurs mains et pieds sont palmés. Leur cou est long et étroit, leurs épaules tombent et ils ont une gueule large et une mâchoire proéminente. Leurs dents et leurs ongles sont noirs, leurs yeux blancs sur fond vert foncé et leurs cheveux ressemblent à des algues pleines de vase. 10 % d'entre eux ont également de petites cornes couleur ivoire. Il s'agit généralement des plus puissants mâles.

Les ogres aquatiques apprécient tout particulièrement les tatouages, et il n'est pas rare que les femelles aient ainsi le corps entier couvert de scènes de mort et de destruction (plus nombreux sont les tatouages et plus important est le statut social). Les merrows parlent leur propre dialecte et le langage des autres ogres.



Combat : la couleur verte de leur peau permet aux ogres aquatiques de se cacher et d'être de 10 à 80 % indétectables en fonction de leur environnement. Lorsqu'ils attaquent après s'être camouflés, leurs adversaires subissent un malus de -5 à leur jet de surprise. La plupart du temps, les merrows se battent à l'aide d'un épieu de grande taille (qui inflige 2d6 points de dégâts par coup). En chargeant avec une telle arme, ils bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher. Puis, une fois au corps à corps, ils se débarrassent de leur épieu pour mordre et griffer leurs ennemis.

Habitat/Société : une tribu de merrows comprend généralement :

1 boss (CA 3, 6+6 DV, +2 aux dégâts)
2 chefs (CA 3, 5+5 DV, +1 aux dégâts)
2-24 merrows normaux
2-24 femelles (CA 5, 3+3 DV, dégâts 1-2/1-2/1-6)
1-12 petits (CA 6, 2+2 DV, dégâts 1-2/1-2/1-4)
1 chaman (prêtre de niveau 3)

Ces créatures vivent dans des cavernes sous-marines situées en eaux peu profondes (de 15 à 75 m sous la surface) et souvent en compagnie de scrags (voir troll). Elles peuvent subsister hors de l'eau pendant environ 2 heures, et il n'est donc pas rare qu'elles aillent chercher leur nourriture sur la terre ferme. Elles contrôlent généralement un territoire faisant entre 15 et 25 km de rayon. Quand les temps sont durs (ou si une telle expédition promet moult richesses), une troupe de guerre s'attaque aux villages côtiers des humains. Les merrows sont attirés par l'or et les bijoux, et il n'est pas rare qu'ils laissent complètement de côté un objet magique peu impressionnant, trop occupés qu'ils sont à rechercher des trésors "de plus grande valeur". Chaque tribu agit comme son chef le souhaite, et ce monstre a souvent pour ambition d'être le seul et unique maître de son "royaume", ce qui l'encourage fréquemment à décréter des attaques à l'encontre des navires de passage.

Écologie : les merrows sont des créatures ignorantes et superstitieuses qui ne savent rien faire d'autre que tuer et piller. Les lacs et régions des océans où ils sont particulièrement influents sont évités comme la peste par les marins et les pêcheurs. Ils sont carnivores et s'attaquent à tous ceux qui pénètrent sur leur domaine. Il n'est pas rare qu'ils finissent assez rapidement par faire disparaître toutes les formes de vie de la région.

	Demi-ogre	Ogrillon
CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Très rare	Rare
ORGANISATION :	Tribale	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	De partielle à haute (3-12)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	M (B, Q, S)	M (B, S)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1-4 (5-30)
CLASSE D'ARMURE :	5 (9)	6
DÉPLACEMENT :	12	12
DÉS DE VIE :	2+6	2+4
TAC0 :	17	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8 (selon l'arme)	2-7/2-7
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,10 m à 2,40 m de haut)	M (1,80 m à 2,10 m de haut)
MORAL :	Stable (12)	Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270	175



Demi-ogre

Lorsque les personnages s'aventurent dans les contrées sauvages, il n'est pas rare qu'ils croisent la route de ces humanoïdes hideux que sont les ogres. Et parfois, un groupe d'ogres contient un ou deux monstres légèrement plus petits mais nettement plus intelligents et capables de bien mieux maîtriser leurs armes que l'on est en droit de s'y attendre. Ils comprennent mieux leurs adversaires et peuvent anticiper les manœuvres des aventuriers. C'est ainsi que les demi-ogres parviennent à gagner le respect des leurs.

Les demi- ogres mesurent entre 2,10 m et 2,40 m de haut, pour un poids compris entre 140 et 190 kg. La couleur de leur épiderme et de leurs cheveux varie mais tend généralement vers le brun, le gris, le noir, le jaune pâle (uniquement pour la peau) ou n'importe laquelle des précédentes, agrémentée de reflets grisâtres. Leurs dents et leurs ongles sont toujours orange. La plupart ont des yeux humains, bien qu'un sur cinq environ arbore les pupilles blanches si caractéristiques des ogres. Leur odeur corporelle est forte, mais pas autant que celle de leurs cousins. Ils revêtent généralement d'épaisses fourrures qui les rendent CA 5, mais quelques-uns parviennent à se confectionner une cotte de mailles qui leur procure une CA 3. Ils parlent le commun (mieux que leurs cousins), l'ogre, l'orque, le troll et une autre langue, qui est le plus souvent celle que parlent les humains de la région. Leur espérance de vie tourne autour des 110 ans.

L'infravision des demi-ogres porte à 20 m. Leur odorat est meilleur que celui des ogres, mais moins performant que celui des humains.

Combat : les demi-ogres subissent un malus de -2 pour toucher contre les nains et de -4 contre les gnomes, vu que ces deux races sont particulièrement douées pour ce qui est d'affronter des adversaires de plus grande taille.

Les demi-ogres combattent souvent au côté des ogres, et ils commandent alors généralement leurs cousins de grande taille. Ces derniers combattent mieux lorsqu'ils sont dirigés par un demi-ogre capable de leur ordonner de concentrer leurs assauts sur un jeteur de sorts et de se grouper pour s'attaquer à un guerrier. Les embuscades sont mieux organisées lorsqu'un demi-ogre est aux commandes.

Mais pour obtenir un poste élevé (surtout au sein d'un groupe où il y a déjà un chef ou un boss ogre), le demi-ogre doit être prêt à se battre et savoir se montrer particulièrement farouche. Il utilise le plus souvent une épée de grande taille (prenez les caractéristiques de l'épée bâtarde maniée à deux mains, sauf qu'il s'en sert d'une seule main et peut également employer un grand bouclier) ou un épieu de guerre délivrant 2d4 points de dégâts par coup. La masse du demi-ogre lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 aux dégâts lorsqu'il utilise une arme.

Ces créatures se regroupent parfois pour fonder leurs propres tribus. Dans ce cas, elles se trouvent au nombre de 2-20 et passent au moins autant de temps à préparer leurs embuscades qu'à combattre leurs adversaires.

Si l'on rencontre au moins 5 demi-ogres, ils sont dirigés par un vétéran ayant 5+3 DV. S'ils sont au nombre de 10, leur chef a 6 DV. Enfin, s'ils sont au moins 15, ils sont encadrés par un chaman, guerrier/prêtre doté de 5+3 DV et dont les sorts sont ceux d'un prêtre de niveau 4, et ses 2 assistants (4+6 DV, prêtres de niveau 2).

Les demi-ogres adorent intimider les autres créatures. Leur sourire particulièrement atroce (et parfois leurs poings) suffit souvent à rappeler aux PNJ qu'ils ont à faire ailleurs, à moins qu'ils ne s'évanouissent séance tenante. Les kobolds se font tout petits lorsqu'un tel monstre pulvérise la porte de leur repaire, et même certaines créatures de plus grande taille y réfléchissent à deux fois avant de s'en prendre à eux. Les demi-ogres ont également souvent tendance à terrifier les humains de la région pour qu'ils les laissent tranquilles.

Habitat/Société : les demi-ogres n'ont pas de société propre. Lorsqu'ils vivent avec des ogres, ce sont les penseurs de la tribu et ils guettent la moindre opportunité de montrer qu'ils sont bien dignes du poste qu'ils occupent. Quand un demi-ogre est élevé par les humains, il apprend généralement bien vite ce que sont la peur et la suspicion, et il n'est pas rare qu'il finisse par vivre seul ou qu'il choisisse de faire carrière dans l'armée.

De temps en temps, les demi-ogres se joignent à d'autres humanoïdes tels que les demi-orques, les orogs ou encore les ogrillons. Leurs communautés sont réduites (5-20 membres) et vivent dans des endroits isolés, mais on peut les trouver sous toutes les latitudes. Les demi-ogres y jouent un rôle central, car ils sont plus forts que les orogs ou les demi-orques, et plus intelligents que les ogrillons ou les trolls. Ces communautés sont le plus souvent chaotiques mauvaises mais montrent tout de même quelques tendances neutres (ce qui est absolument vital compte tenu du niveau de coopération exigé de chacun). Ces sang-mêlé préfèrent vivre entre eux, bien qu'ils tolèrent les ogres et les orques. Suffisamment d'entre eux ont du sang humain dans les veines pour qu'ils soient neutres vis-à-vis de l'humanité (c'est d'ailleurs au sein d'une telle tribu que les humains chaotiques mauvais peuvent trouver leurs plus fidèles sbires). Ils tolèrent également les humanoïdes monstrueux tels que les géants et les trolls, mais toutes les autres races sont traitées avec une hostilité non déguisée.

Ogre, demi

Ces communautés s'attaquent aux territoires civilisés pour y trouver esclaves et butin. Il est possible que ces monstres aient fait des prisonniers et qu'ils possèdent des trésors. Dans ce cas, les demi-ogres se font souvent voler sur leur part du butin par les orogs et demi-orques, qui sont plus malins qu'eux.

Écologie : les sages se sont demandé pendant des années pourquoi les ogres sont capables de s'accoupler avec les humains, mais pas avec les elfes ou les petites-gens. Lorsque la réponse a été découverte, ils se sont rendu compte que leurs craintes n'étaient pas fondées. L'explication n'avait en effet rien à voir avec une éventuelle origine commune des humains et des ogres, mais plutôt avec une caractéristique commune aux ogres et aux orques : un tissu génétique hautement adaptable. De la même manière qu'ils sont capables de s'installer dans toutes les régions et sous toutes les latitudes, leur corps leur permet de s'accoupler avec les humains.

Et cette faculté est souvent transmise à leur progéniture. Les demi-ogres peuvent ainsi s'unir avec la plupart des autres races humanoïdes. Lorsque de telles pratiques se poursuivent sur plusieurs générations, le résultat est une créature difforme que l'on nomme homme hybride. Malgré leur alignement loyal neutre, la plupart des hommes hybrides ont, en effet, des ancêtres orques et/ou ogres.

Le demi-ogre remplit la même "fonction" que l'ogre dans le monde : véritable fléau pour les humains et les demi-humains, il est en permanence à la recherche de trésors et incapable de produire quoi que ce soit. Quelques demi-ogres s'essayent pourtant à la poésie depuis de nombreuses années, mais le résultat est aussi atroce que dérangeant.

PJ et PNJ demi-ogres

Les demi-ogres peuvent être PNJ, et même PJ si le MD l'accepte. Dans ce cas, leurs caractéristiques sont déterminées de la manière suivante : leur Force est égale à 1d6+13, un résultat de 6 au dé donnant 18/00. Les personnages obtenant 18 (un 5 au dé) jouent normalement leur pourcentage de Force exceptionnelle (quelle que soit leur classe). La Dextérité est égale à 3d4. La Constitution est déterminée par 1d6+13, un résultat de 6 donnant un score de 18. L'Intelligence est obtenue par 3d4, la Sagesse par 2d6 et le Charisme par 2d4 (ce résultat étant doublé vis-à-vis des ogres, demi-ogres, orques, orogs et autres humanoïdes). Les demi-ogres élevés en dehors d'une tribu ne savent pas parler les langues mentionnées plus haut. Les PJ demi-ogres ne peuvent être prêtres mono-classés, mais ils ont par contre accès à toutes les autres classes autorisées pour cette race. Les dés de vie des demi-ogres sont doublés au niveau 1 puis progressent normalement par la suite.

En tant que PNJ, les chamans demi-ogres sont des guerriers/prêtres. On trouve également des prêtres mono-classés (pouvant atteindre le niveau 8) et, plus rarement, des guerriers/voleurs (3+9 DV, talents de voleur de niveau 1 ou 2). Les voleurs demi-ogres se forment toujours eux-mêmes et voient leurs talents modifiés de la manière suivante : vol à la tire -20 %, crochetage +5 %, trouver et désamorcer les pièges +0 %, déplacement silencieux -5 %, se cacher dans l'ombre +5 %, détecter les bruits +0 %, grimper -30 %, lire des langues inconnues -25 %.

Ogrillon

L'ogrillon est le fruit d'une union entre un ogre et une orque, ce qui le rend plus farouche que le demi-ogre. Il se comporte quasiment comme un ogre, à quelques exceptions près. Il est encore plus agressif et ne parvient généralement à parler que l'ogre (ainsi que quelques mots de commun).

L'ogrillon est de la taille d'un orque, et la ressemblance physique entre les deux est d'ailleurs frappante. Un ogrillon sur dix a pourtant des traits et une couleur de peau le rapprochant davantage de l'ogre : ses yeux sont blancs sur fond violet foncé, ses dents noires, sa peau jaunâtre et ses cheveux verts et ternes. Son épiderme est couvert de plaques de corne qui lui confèrent une classe d'armure correcte et lui permettent de se battre à mains nues. Il n'éprouve que mépris pour les armures et autres objets, et il ne conserve que quelques pièces d'or sur lui. Personne ne sait d'ailleurs pourquoi il est attiré par ce métal (peut-être pense-t-il qu'il porte bonheur).

Les ogrillons adorent semer le chaos. Ils se battent à mains nues, et chacun de leurs coups délivre 1d6+1 points de dégâts, dus autant à leur grande force physique qu'à la rugosité de leur peau. Ils sont perpétuellement agités et manifestement troublés quand ils ne se battent pas, et ne peuvent s'empêcher de glousser de bonheur lorsqu'un nouvel affrontement leur est proposé.

Ils sont tellement obsédés par l'idée de se battre que les orques s'adressent souvent à eux quand ils ont besoin de combattants. Ils se font un plaisir de se joindre à eux, parfois pour la simple joie de pouvoir se battre de nouveau, mais le plus souvent en échange de quelques pièces d'or porte-bonheur. En plein combat, il n'y a que 10 % de chances de faire la distinction entre un orque et un ogrillon normal. Bien évidemment, les ogrillons qui ressemblent à des ogres sont, eux, instantanément repérables.

L'ogrillon est le résultat d'une union entre un ogre et une orque. L'union d'un orque et d'une ogresse donne, elle, un orog, humanoïde plus puissant qui est décrit avec l'orque.

Oiseau	Nombre	CA	DP	DV	TAC0	#AT	Dgt/AT	Moral	PE
Aigle géant	1-20 (x2)	7	3, vl 48 (D)	4	17	3	1-6/1-6/2-12	Élite (13)	420
Aigle sauvage	1-2 (5-12)	6	1, vl 30 (C)	1+3	19	3	1-2/1-2/1	Moyen (9)	175
Boobrie	1-2	5	15, vl 15 (D)	9	11	3	1-6 (x2)/2-16	Stable (11-12)	2.000
Condor	1-2	7	3, vl 24 (D)	3+3	17	1	2-5	Moyen (8-10)	175
Corbeau	4-32	7	1, vl 36 (B)	1-2 pv	20	1	1	Moyen (8-10)	15
Corbeau, énorme	2-8	6	1, vl 27 (C)	1-1	20	1	1-2	Stable (11-12)	35
Corbeau, géant	4-16	4	3, vl 18 (D)	3+2	17	1	3-6	Élite (13-14)	175
Corneille (voir corbeau)									
Coureur	2-20	7	18	1-3	1-2 DV : 19 3 DV : 17	1	1 DV : 1-4 2 DV : 1-6 3 DV : 1-8	Moyen (8-10)	1 DV : 15 2 DV : 35 3 DV : 65
Cygne	2-16	7	3, vl 18 (D)	1+2	18	3	1/1/1-2	Agité (6)	65
Éblis	4-16	3	12, vl 12 (C)	4+4	15	4	1-4 (x4)	Champion (15-16)	650 (normal) 1.400 (jeteur de sorts)
Épervier	1-2	5	1, vl 36 (B)	1-1	20	3	1/1/1	Agité (6)	65
Faucon, gros	1-2	6	1, vl 33 (B)	1	19	3	1-2/1-2/1	Moyen (9)	65
Faucon sanguinaire	4-15	7	1, vl 24 (B)	1+1	19	3	1-4/1-4/1-6	Stable (11)	120
Hibou	1 (2)	5	1, vl 27 (D)	1	19	3	1-2/1-2/1	Agité (5-7)	65
Hibou, géant	2-5	6	3, vl 18 (E)	4	17	3	2-8/2-8/2-5	Stable (11-12)	270
Hibou, parlant	1	3	1, vl 36 (C)	2+2	19	3	1-4/1-4/1-2	Champion (15)	975
Vautour	4-24	6	3, vl 27 (E)	1+1	19	1	1-2	Agité (5-7)	65
Vautour, géant	2-12	7	3, vl 24 (D)	2+2	19	1	1-4	Moyen (8-10)	120

Qu'ils soient de nature magique ou non, les oiseaux sont parmi les créatures les plus fascinantes qui soient. Leur physiologie très particulière les met à part des autres êtres vivants, et leur grâce et leur beauté leur permettent d'être respectés et adorés par de nombreuses races.

Aigle sauvage

L'aigle attaque souvent depuis une altitude très élevée, laissant ainsi la gravité le projeter sur sa proie. S'il pique sur plus de 30 m, il double sa vitesse de déplacement par rapport à la normale. Il ne peut alors attaquer qu'à l'aide de ses serres, mais bénéficie d'un bonus de +2 pour toucher et les dégâts sont doublés. Grâce à leur ouïe et à leur vue exceptionnelles, les aigles ne peuvent jamais être surpris. Ils s'accouplent pour la vie et, comme leur nid reste toujours au même endroit, il est aisé de déterminer si des aigles vivent ou non dans le secteur. Si la région est particulièrement riche en nourriture, il se peut qu'ils soient au nombre de 5-12 (1d8+4) au lieu du couple habituel. Ils se nourrissent de rongeurs, de poissons et d'autres animaux de petite taille, ainsi que des carcasses des créatures fraîchement tuées. Ils n'attaquent jamais les humanoïdes, bien que les créatures de petite taille telles que les lutins doivent tout de même se méfier d'eux.

Aigle géant

Les aigles géants sont longs de 3 m pour une envergure de 6 m. Leur couleur est similaire à celle de leurs cousins de plus petite taille, et ils utilisent les mêmes méthodes de combat. Toutefois, un aigle géant n'a besoin que de 15 m de piqué pour voir doubler les dégâts infligés par ses serres, et ses attaques s'effectuent à +4.

Les aigles géants ont une vue et une ouïe phénoménales. Ils ne peuvent être surpris que de nuit ou dans leur repaire, et encore les chances d'y parvenir sont-elles extrêmement réduites (10 %). Ils sont nettement plus sociables que les aigles normaux et l'on peut trouver jusqu'à une vingtaine de nids dans un secteur donné, à raison d'un nid par couple. Ces animaux peuvent être dressés, et leurs œufs se vendent entre 500 et 800 po pièce.

Boobrie

Le boobrie est une cigogne géante, haute de 3,60 m. Il se nourrit principalement de poisson (avec une préférence marquée pour le poisson-chat géant). Quand les temps sont rudes, il se rabat sur les serpents, lézards et autres araignées. Le fait qu'il soit parfois obligé d'avaler des créatures venimeuses l'a immunisé contre les poisons de tout type. Lorsqu'il part en chasse, il se trouve un amas de gros roseaux des marais (ou de végétation similaire) et s'y cache. Il reste alors immobile durant des heures jusqu'à ce qu'une proie s'approche. Dans ce cas de figure, la cible du boobrie subie une pénalité de -3 à son jet de surprise.

Condor

Les condors font entre 1 m et 2 m de long pour une envergure de 4 à 6 m. Ils ne se posent que pour se nourrir, et dorment même en plein vol. Leurs œufs et leurs petits valent entre 30 et 60 po pièce. On peut les dresser à détecter les proies ou à aller rechercher le gibier abattu. Ils peuvent ainsi transporter jusqu'à 40 kg, soit entre leurs serres, soit sur leur dos.

Corbeau (ou corneille)

Fermiers et paysans superstitieux prennent souvent la présence de corbeaux ou de corneilles pour un mauvais présage. Ces volatiles se battent avec leur bec et leurs griffes acérées, en restant au contact le moins longtemps possible. Il y a 10 % de chances qu'ils s'attaquent aux yeux de leur adversaire. Dans ce cas, un coup au but signifie que l'œil est définitivement perdu. Ces oiseaux se déplacent par vols, et ceux que l'on voit évoluer seuls sont, en fait, des éclaireurs. Dès qu'ils voient approcher une créature, ils restent à distance et lancent des cris d'alerte sans cesser de surveiller l'intrus. Ces éclaireurs font que les corbeaux ne peuvent jamais être surpris de jour.

Corbeau, énorme

Ces animaux pleins de malice sont parfois les serviteurs d'un individu malfaisant. Tous ceux qui servent de familier à un magicien ne sont cependant pas mauvais ; c'est l'alignement du maître qui détermine celui du corbeau.

Corbeau géant

Les corbeaux géants sont pugnaces et faciles à dresser (si on les prend tout petits). On les utilise fréquemment comme gardiens ou messagers. Même s'ils sont trop petits pour servir de monture à des humanoïdes, à l'exception des plus petits d'entre eux (lutins et autres créatures du même genre, PJ ayant bu une *potion de diminution*), leur force est assez grande pour leur permettre de soulever un petit-homme d'âge adulte.

Coureur

Les oiseaux les plus connus de cette famille sont l'autruche, l'émeu et le nandou. Bien qu'ils partagent la quasi-totalité des traits physiologiques permettant aux autres oiseaux de voler, ils sont incapables de quitter la terre ferme.

Haute de 2,40 m et pesant 150 kg, l'autruche est la plus imposante du lot. Sa petite tête et son bec plat sont perchés au sommet d'un immense cou déplumé. Elle est capable de courir à plus de 60 km/h. Si elle est obligée de se battre, elle procède par ruades (1d8 points de dégâts).

L'émeu fait 1,80 m de haut et 65 kg. Contrairement à celles de l'autruche, ses ailes sont rudimentaires et cachées sous des plumes ayant l'apparence de poils.

Pesant 40 kg pour une taille de 90 cm, le nandou ressemble à une autruche miniature. La différence entre les deux se fait au niveau des plumes de la queue et de la structure des pattes. Les autruches ont deux ergots, contre trois pour les nandous. Les plumes de queue de l'autruche sont longues et élégantes, tandis que celles du nandou sont bien plus petites, à tel point qu'elles sont même cachées par les longues plumes qui ornent ses flancs.

Cygne

Les cygnes vivent le plus souvent dans les régions où se regroupent oiseaux aquatiques en tout genre (principalement les cours d'eau, les mares, les lacs et les marais). Ils sont dotés de sens extrêmement aiguisés qui leur permettent de détecter un intrus quasiment à coup sûr (90 % de chances). Il y a 20 % de chances qu'un groupe de tels volatiles comprenne une dame des cygnes sous forme d'oiseau (voir plus loin).

Oiseau

Éblis
Le corps de l'éblis ressemble à celui d'une cigogne. Son cou est noir et son plumage gris, fauve ou blanc cassé. Sa tête est étroite et s'achève par un long bec d'un noir brillant. Il parle un langage fait de piaillements, de sifflements et de ululements plus graves. Les éblis jeteurs de sorts savent également parler un commun rudimentaire qui leur permet de converser avec les créatures qu'ils rencontrent. Chaque communauté est dirigée par un jeteur de sorts pouvant utiliser 2d4 pouvoirs par jour comme s'il avait atteint le 3ème niveau. Pour déterminer à quels sorts il a accès, lancez 1d8 et consultez la table suivante. Si vous obtenez plusieurs fois le même résultat, cela signifie que l'éblis peut utiliser ce pouvoir à plusieurs reprises au cours d'une même journée.

1d8	Sort	1d8	Sort
1	*Changement d'apparence*	5	*Motif hypnotique*
2	*Flou*	6	*Mur de brouillard*
3	*Hantise*	7	*Rumeur illusoire*
4	*Hypnotisme*	8	*Vent de murmures*

Les éblis adorent les objets brillants (comme les pierres précieuses) et même les plus sages et les plus puissants d'entre eux peuvent être achetés par un somptueux bijou. Une communauté d'éblis est constituée de 2-8 huttes faites de paille et d'herbes des marais, et ces créatures font tout leur possible pour que leur village soit particulièrement difficile à détecter. En fait, seul un rôdeur ou un personnage maîtrisant la compétence de connaissance des animaux peut repérer ces habitations s'il les cherche activement.

Tous les éblis sécrètent une huile qui enduit leur plumage et leur permet de bénéficier d'un bonus de +1 au jet de sauvegarde contre les attaques à base de feu, les dégâts infligés par ces dernières étant également diminués de 1 point par dé.

C'est lorsque l'on voit l'éblis chasser et tuer sa proie que l'on peut se rendre compte que l'on a affaire à une créature malfaisante. Lorsqu'un éblis remarque des voyageurs possédant des objets qu'il désire acquérir, il les attaque. Et comme il est particulièrement rusé, ces assauts prennent bien souvent la forme d'embuscades.

Épervier
L'épervier est plus petit et plus vif que le faucon ; il bénéficie également d'une plus grande manœuvrabilité en vol. Faciles à dresser, ces rapaces sont souvent préférés aux faucons par les chasseurs. Une fois dressés, ils se vendent aux alentours de 1.000 po pièce.

Faucon
Les faucons peuvent faire jusqu'à 1,50 m d'envergure. Ils attaquent en piqué depuis une altitude minimale de 30 m, ce qui leur confère un bonus de +2 pour toucher et double les dégâts qu'ils infligent à l'aide de leurs serres (dans le même temps, ils sont toutefois incapables d'attaquer avec leur bec). Dès le round suivant, ils noient leur proie sous une avalanche de coups de bec et de coups de serres. Ils visent principalement les yeux et ont 25 % de chances de les atteindre avec leur bec. Quiconque est touché de la sorte se retrouve aveuglé pendant 1-10 rounds et a 10 % de chances de perdre définitivement son œil. Grâce à leur vue exceptionnelle, les faucons ne peuvent jamais être surpris. Tout intrus menaçant le nid est attaqué, et ce quelle que soit sa taille. S'ils sont capturés très jeunes et dressés par un expert, on peut leur apprendre à chasser. Les tout jeunes faucons se vendent 500 po pièce, contre 1.200 po pour ceux qui sont déjà dressés.

Faucon sanguinaire
Les faucons sanguinaires chassent par vols entiers. Ils apprécient tout particulièrement la chair d'humanoïdes et continuent de se battre même lorsqu'ils n'ont plus l'avantage. Les mâles ne s'attaquent aux humains que pour se nourrir ; ils tentent également de leur dérober des pierres précieuses, dont ils parent ensuite leur nid afin d'attirer les femelles.

Hibou
Les hiboux chassent les rongeurs, les petits lézards et les insectes. Ils ne s'attaquent aux humains que lorsqu'ils sont effrayés (ou contrôlés par magie). Leur infravision porte à 40 m et leur ouïe est 4 fois plus performante que la normale. Ils volent sans faire le moindre bruit, ce qui impose une pénalité de -6 au jet de surprise de leur proie. La nuit, ils ne peuvent être surpris, mais de jour, leur vue est moins bonne que celle des humains et ils subissent un malus de -3 à leur jet de surprise s'ils sont découverts dans leur nid. Ils se battent à l'aide de leurs serres et de leur bec. Ils peuvent attaquer en piqué (à partir d'une hauteur de 15 m), ce qui leur permet de bénéficier d'un bonus de +2 pour toucher avec leurs serres (et de doubler leurs dégâts). Dans ce cas, ils sont incapables de se servir de leur bec.



Hibou géant
Ces créatures nocturnes vivent dans les régions sauvages et chassent les rongeurs, les oiseaux et les lapins. Elles sont trop grosses pour bénéficier d'avantages en attaquant en piqué, mais peuvent par contre voler dans un silence quasi-absolu, ce qui pénalise de -6 le jet de surprise de leurs adversaires. Les hiboux géants peuvent être amicaux envers les humains, mais ce sont des créatures qui ont du mal à accorder leur confiance. Les parents affrontent tout ce qui peut menacer leurs petits. Les œufs valent 100 po, les petits 200.

Hibou parlant
Les hiboux parlants sont semblables aux hiboux normaux mais parlent le commun et six autres langues (au choix du MD). Ils ont pour fonction de servir et de conseiller les champions des forces du bien lancés dans une quête dangereuse, et s'acquittent de leur tâche pendant 1-3 semaines s'ils sont bien traités dès la première rencontre (souvent, ils feignent d'avoir l'aile cassée pour voir comment les personnages réagissent). Ils disposent du pouvoir de *détection du bien*. Leur score de Sagesse est égal à 21, ce qui s'accompagne d'une immunité contre de nombreux sorts affectant l'esprit.

Vautour
Les vautours sont des charognards qui recherchent en permanence les cadavres ou les créatures agonisantes dont ils pourront se repaître. Ils mesurent entre 60 cm et 90 cm de long et leur envergure peut dépasser les 2 m. Leurs plumes bleu-noir très graisseuses couvrent leurs ailes et leur torse, laissant dégagés leur cou et leur tête roses. Ce sont des lâches qui attendent que leur repas ait totalement cessé de bouger pour se mettre à table. S'ils sont au moins six, il est possible qu'ils attaquent une proie bougeant encore faiblement. Si cette dernière se défend, ils s'éloignent et reprennent leur veille. Toute créature morte, inconsciente ou endormie par des moyens magiques est un repas potentiel. Si les survivants d'un combat se trouvent à plus de 6 m des cadavres, les vautours se posent et commencent leur déjeuner. Compte tenu de leur régime alimentaire très particulier, ils sont extrêmement résistants aux maladies et aux toxines organiques.

Vautour géant
Les vautours géants font entre 1 m et 1,50 m de long. Il est possible de les domestiquer et de les dresser à associer certaines espèces d'humanoïdes avec un repas, auquel cas ils font tout leur possible pour repérer les créatures en question. Leurs œufs et leurs petits valent entre 30 et 60 po pièce.

Ombre

CLIMAT/TERRAIN :	Ruines ou souterrains
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Bandes errantes
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne (ou obscurité)
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Êtres vivants
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	F
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-20
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	3+3
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-5
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de Force
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touchée par les armes au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Sans peur (20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420

Les ombres sont des morts-vivants dont le contact glacial absorbe la force physique de leurs victimes.

Elles sont à 90 % indétectables à moins que l'éclairage ne soit particulièrement puissant (*lumière éternelle* ou équivalent), vu qu'elles semblent n'être rien d'autre que ce que leur nom implique. On les voit, par contre, nettement en pleine lumière.

Combat : les ombres existent principalement dans le Plan Négatif, ce qui leur permet d'absorber l'énergie vitale de leurs victimes. Quiconque est touché par l'un de ces morts-vivants perd donc 1d4+1 points de vie et 1 point de Force. La Force perdue revient 2-8 tours après, mais si un humain ou un demi-humain devait voir son score de Force ou de points de vie tomber à 0, il aurait perdu toute son énergie vitale et se transformerait aussitôt en ombre. Le mort-vivant ainsi créé devient immédiatement chaotique mauvais et n'a d'autre choix que de rejoindre ses nouvelles congénères. Les autres créatures s'effondrent d'épuisement lorsqu'elles tombent à 0 de Force et les ombres les tuent alors qu'elles sont inconscientes ou attendent qu'elles se réveillent pour les combattre de nouveau.

Les ombres sont immunisées contre le froid et les sorts de type *sommeil*, *charme* et *immobilisation*. Elles peuvent être repoussées par les prêtres.

Habitat/Société : les ombres se déplacent en meutes plus ou moins organisées qui rôdent dans les ruines, cimetières et autres complexes souterrains. Elles prennent tout particulièrement plaisir à terrifier leurs victimes.

Elles n'ont pas de chef et passent donc le plus clair de leur temps à errer de ci, de là. Contrairement à ce que les gens pensent généralement, elles ne s'intéressent nullement aux trésors, car ces babioles ont tendance à leur rappeler leur existence passée. La plupart du temps, cela les rend furieuses et elles jettent toutes ces possessions dans un endroit où elles n'auront plus à les voir (souvent au fond d'une fosse ou d'un puits). D'aucuns pensent donc qu'il pourrait être extrêmement aisé de les délester de leurs possessions si elles n'avaient pas la manie d'attaquer toutes les créatures vivantes, que ces dernières se montrent menaçantes ou non.



Écologie : s'il faut en croire les sages les plus spécialisés dans ce domaine, les ombres auraient été créées par magie (peut-être les premières ont-elles pris naissance suite à une malédiction invoquée contre des ennemis morts depuis longtemps). Quoi qu'il en soit, cette transformation ne guette que les humains ou demi-humains, aussi a-t-elle sans doute un rapport avec l'âme. Lorsque la victime devient incapable de résister, soit parce qu'elle est morte (0 point de vie), soit parce qu'elle est épuisée (0 en Force), la malédiction prend effet et l'énergie vitale de l'individu part aussitôt dans le Plan Négatif. Le personnage qui reste dans le Plan Primaire n'est plus alors, littéralement, que l'ombre de lui-même, et la transformation le rend immanquablement fou et chaotique mauvais.

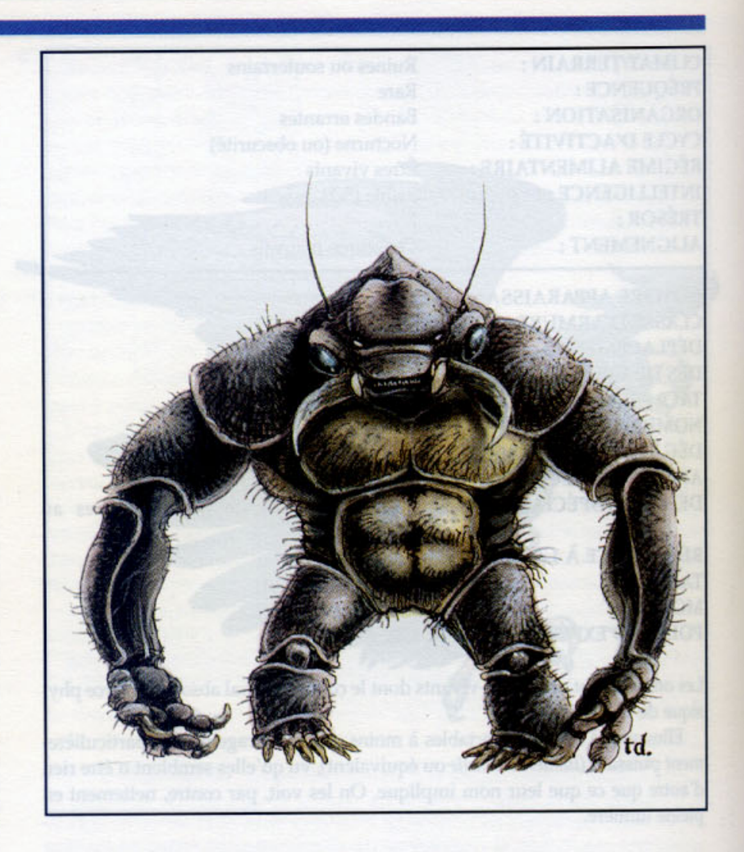
Toutes les tentatives faites à ce jour pour inverser le processus de transformation se sont avérées vaines, ce qui a permis d'en apprendre un peu plus sur la nature de ces monstres. Le sort *souhait mineur* n'a toutefois été qu'un échec partiel (en effet, la victime a retrouvé son état normal pendant 1 heure, mais elle est restée totalement démente dans l'intervalle). Depuis peu, certains estiment qu'un *souhait* pourrait faire l'affaire s'il était suivi d'un sort de *guérison*, mais ce n'est pour le moment que pure spéculation.

Fort heureusement, les ombres ne quittent que très rarement leur repaire, et des aventuriers particulièrement braves désirant aller chercher un ami en difficulté ont de bonnes chances de le retrouver vivant s'il est parvenu à leur échapper (à condition, bien entendu, qu'il ne soit pas allé buter contre un autre monstre).

Le corps de la victime est instantanément détruit lors de la transformation en ombre, bien que l'on ne sache pas si cela est dû à la nature même de la malédiction ou au contact avec le Plan Négatif. Mais quoi qu'il en soit, quand on détruit une ombre, on ne fait que sectionner le lien unissant la forme du Plan Primaire et celle du Plan Négatif.

Ombre des roches

	Ombre des roches	Vodyanoï
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain	Eau douce
FRÉQUENCE :	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	G	G
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1-3
CLASSE D'ARMURE :	2	2
DÉPLACEMENT :	6, cr 1-6	3, ng 6
DÉS DE VIE :	8+8	8
TAC0 :	11	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-12/3-12/1-10	3-12/3-12/1-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Confusion	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m de haut, 1,50 m de large)	G (2,40 m de haut, 1,50 m de large)
MORAL :	Élite (13)	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4.000	2.000



Les ombres des roches sont de puissants prédateurs souterrains dont les griffes dures comme le fer leur permettent de creuser des galeries à même la roche.

Ces monstres hauts de 2,40 m et larges de 1,50 m déploient une force colossale. Leurs muscles sont clairement visibles sous leur épaisse peau couverte de chitine, et leurs quatre pattes sont armées de griffes redoutables. Ils sont quasiment dénués de cou, et leur tête s'orne d'une large mâchoire garnie de centaines de petites dents pointues et de mandibules de 20 cm de long pouvant sectionner chairs et os avec une désarmante facilité. Leurs quatre yeux ronds disposés à intervalle régulier sur leur front sont particulièrement déroutants. Les ombres des roches sont noires, avec quelques reflets jaune terne sur le poitrail. Leurs yeux sont d'une noirceur extrême, et pas plus gros qu'une pièce de monnaie. Elles parlent un langage extrêmement particulier.

Combat : malgré leur aspect monstrueux, les ombres des roches sont des créatures intelligentes. Elles creusent généralement une galerie jusqu'à ce qu'elle se retrouve tout proche d'un tunnel existant, puis attendent après s'être ouvert une minuscule fissure leur permettant d'observer le passage principal. Dès qu'une proie potentielle fait son apparition, elles lui bondissent dessus en traversant la fine couche de terre ou de pierre subsistant entre les deux galeries. La victime subit un malus de -5 à son jet de surprise. L'ombre des roches peut également déclencher des éboulements ou attendre dans un cul-de-sac que sa proie vienne d'elle-même se jeter dans ses griffes.

La morsure de ce monstre est terrible, mais ses pattes griffues délivrent de plus importants dégâts encore. Et ce n'est pas tout, car il suffit de croiser le regard de l'ombre des roches pour être affecté par l'équivalent d'un sort de *confusion* (à moins de réussir son jet de sauvegarde contre les sorts). Les yeux extérieurs de la créature lui confèrent également une infravision portant à 30 m de distance.

Le seul véritable désavantage de l'ombre des roches est son manque de vitesse. Sa démarche est lourde et lente, et son équilibre pour le moins précaire en terrain dégagé.

Ce monstre ne combat jusqu'à la mort que s'il n'a plus la moindre possibilité de fuite (ce qui serait extrêmement surprenant, compte tenu de sa faculté à creuser dans la pierre). S'il se retrouve en grand danger, il n'hésite par à tenter de provoquer un éboulement (25 % de chances d'y parvenir par round) pour profiter de la diversion pour s'enfuir en s'ouvrant une nouvelle galerie.

Habitat/Société : cette créature réside dans les entrailles de la terre. Elle s'introduit parfois dans un complexe souterrain pour y faire provision de nourriture (un peu à la manière du fourmilier s'attaquant à une fourmilière). Elle fait bombance jusqu'à s'en faire éclater la panse puis s'en va pendant quelque temps pour laisser son "garde-manger" s'approvisionner de nouveau.

L'ombre des roches est naturellement solitaire, et mâles et femelles se séparent toujours après l'accouplement. Un an plus tard, 1 à 3 petits naissent dans une "couveuse" que la femelle a creusée juste pour l'occasion. Deux ans plus tard, ils sont assez gros pour que leur mère les emmène chasser avec elle. C'est à ce moment que l'on peut avoir l'infortune de croiser plusieurs ombres des roches en même temps.

Personne n'a jamais eu la preuve que ces monstres ont fondé une société à part entière, mais certaines rumeurs font état de grandes cités, situées près du centre de la terre et dotées de milliers de tunnels partant en tous sens, tels les fils d'une toile d'araignée, pour relier ces repaires d'ombres des roches aux chaînes de montagnes et autres complexes souterrains plus proches de la surface. Si cette hypothèse venait à se vérifier, elle expliquerait pourquoi ces créatures semblent apparaître ou disparaître inexplicablement d'un jour à l'autre, et pourquoi elles font si attention à refermer leurs galeries derrière elles.

Écologie : l'ombre des roches peut dévorer des ankhegs, de petits vers pourpres et d'autres monstres du même genre, mais rien ne vient remplacer pour elle le goût de la chair humaine.

Vodyanoï

Le vodyanoï est un proche parent de l'ombre des roches. Il vit uniquement en eau douce. Son aspect est le même que celui de l'ombre des roches, si ce n'est qu'il n'a que deux yeux et ne peut donc semer la *confusion* chez ses adversaires. Sa peau est verte et gluante au toucher, mais cette impression tactile est trompeuse et cache en fait un cuir épais et noueux. Ses pattes sont palmées. Le vodyanoï s'attaque à toutes les créatures mais il préfère, lui aussi, la chair humaine. Il peut faire un trou dans la coque d'un navire modeste et il n'est pas rare qu'il retourne les embarcations de petite taille. Il peut essayer, 1 fois par jour, d'appeler 1-20 anguilles électriques à son aide (50 % de chances de succès). On prétend qu'il existerait des vodyanoïs marins, deux fois plus gros et plus féroces que leurs cousins d'eau douce, mais ces rumeurs n'ont pas encore été vérifiées.

	Orque	Orog
CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Commun	Peu commun
ORGANISATION :	Tribale	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Haute (11-12)
TRÉSOR :	L (C, O, Qx10, S)	L (C, O, Qx10, S)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	30-300	20-80
CLASSE D'ARMURE :	6 (10)	4 (10)
DÉPLACEMENT :	9 (12)	6 (12)
DÉS DE VIE :	1	3
TAC0 :	19	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8 (selon l'arme)	1-10 (selon l'arme)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	+1 aux dégâts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)	M (1,80 m à 2,10 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	15	65
Sous-chef	35	120
Garde	35	
Chef	65	175
Garde du corps	65	
Chaman, niveau 1	35	
Chaman, niveau 3	175	
Chaman, niveau 5	650	

Les orques sont des humanoïdes carnivores qui se regroupent en tribus pour subsister en chassant et en s'attaquant aux autres races. Ils pensent qu'ils ne pourront survivre que s'ils parviennent à étendre leur territoire, et c'est pour cette raison qu'ils sont toujours en guerre contre les humains, les elfes, les gobelins... et même les autres tribus d'orques.

Leur apparence est extrêmement variée vu que les croisements avec les autres races sont très fréquents. En général, ils ressemblent à des humains primitifs à peau gris-vert couverte de poils drus. Ils se tiennent légèrement courbés, ont un front bas et proéminent et un groin en lieu et place de nez (les descriptions qui les comparent à des porcs sont toutefois exagérées et sans doute assez injustes). Leurs dents canines sont parfaites pour manger de la viande et leurs oreilles pointues ressemblent à celles d'un loup. Leur groin et leurs oreilles sont légèrement rosés. Leurs yeux sont pareils à ceux des humains, mais certains reflets rouges les font luire d'un éclat écarlate lorsqu'ils reflètent la moindre source de lumière dans l'obscurité. C'est à ce pigment qu'ils doivent leur infravision. Les mâles font entre 1,65 m et 1,80 m de haut, les femelles une quinzaine de centimètres de moins. Les orques aiment se vêtir de couleurs que la plupart des humains jugent déplaisantes : rouge sang, rouge brique, jaune moutarde, jaune verdâtre, vert mousse, vert et violet ou encore marron et noir. Leur armure est toujours sale et souvent rouillée. Ils parlent leur propre langue, qui dérive de formes anciennes de l'humain et de l'elfe. Il n'existe toutefois pas de langage commun et chaque tribu parle, en fait, son propre dialecte. Ils ont appris à parler le commun, mais ne le maîtrisent pas très bien. Certains connaissent également quelques mots de gobelin, d'ogre et d'hobgobelin.

Combat : les orques sont tout le temps en train de se battre. Ils utilisent les armes suivantes :

épée et fléau d'arme	5 %
épée et épieu	10 %
hache et épieu	10 %
hache et arme d'hast	10 %
hache et arbalète	10 %
hache et arc	10 %
épée et hache d'armes	5 %



épieu	10 %
hache	10 %
arme d'hast	20 %

La plupart du temps, leurs armes d'hast sont des hallebardes, des piques (qu'ils utilisent pour briser les charges adverses) ou des doloires. Leurs officiers utilisent généralement deux armes. Lorsqu'ils sont dirigés par un sous-chef, les orques ont 40 % de chances d'avoir également un drapeau, ce qui augmente de +1 les jets d'attaque et de moral de tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 60 m. Ces créatures sont, le plus souvent, équipées d'armures de cuir cloutées et de boucliers (CA 6).

Les orques détestent la lumière du jour et subissent un malus de -1 pour toucher lorsqu'ils y sont directement exposés (leur moral diminue lui aussi de 1 point). Quand ils se battent en pleine nature, ils ont recours à des tactiques de guérilla et ils ne respectent aucunement les "règles de la guerre" sauf si ces dernières sont à leur avantage (par exemple, ils n'hésitent pas à faire feu sur des ennemis désirant parlementer sous couvert d'un drapeau blanc, à moins que le chef orque ne pense qu'il a intérêt à écouter les propositions adverses). De même, ils tirent tout le parti qu'ils peuvent des divers codes de l'honneur humain (comme le code de la chevalerie). Elfes et nains sont leurs ennemis héréditaires, et de nombreuses tribus d'orques les attaquent à vue.

On pense souvent que ces monstres sont si cruels et assoiffés de sang qu'il leur est impossible d'établir la moindre stratégie et qu'ils préfèrent se montrer méchants plutôt que de remporter un combat. Comme la plupart des stéréotypes, cet avis est hautement trompeur, et s'il s'applique à certaines tribus, il est loin de faire l'unanimité. De nombreuses tribus sont en effet en guerre depuis si longtemps qu'elles sont désormais très au point sur le plan tactique.

Habitat/Société : un groupe d'au moins 30 orques est dirigé par un sergent et trois assistants. Ces quatre-là ont 8 points de vie chacun et sont les plus méchants du lot. S'ils sont un minimum de 150, les officiers suivants viennent se rajouter : un sous-chef et 3-18 gardes (CA 4, 2 DV, 11 pv chacun, TAC0 19, +1 aux dégâts). Par groupe de 100 orques, on trouve soit un chaman (prêtre de niveau 5 maximum) ou un homme-médecine (mage de niveau 4 maximum). Ces derniers gagnent 1-4 points de vie supplémentaires par niveau au-dessus du premier et leur TAC0 est égal à celui d'une créature ayant deux fois moins de dés de vie qu'ils n'ont de niveau, en arrondissant à l'entier supérieur

Orque

(exemple : un chaman prêtre de niveau 5 a 1d8+4d4 points de vie et se bat comme un monstre à 3 DV).

Lorsque les orques ne se trouvent pas dans leur repaire, il y a 60 % de chances qu'ils soient en train d'escorter un convoi de 1-6 chariots et 10-60 esclaves transportant ravitaillement, butin ou encore tribut versé à leur chef par un autre groupe d'orques (ou, au contraire, qu'eux vont verser à un chef plus puissant que le leur). La valeur du contenu de chaque chariot varie entre 10 et 1.000 pa, et chaque esclave transporte pour 5 à 30 pa de marchandises. Lorsqu'il s'agit d'un convoi d'or, le nombre de sergents et d'assistants est doublé et il y a 10 orques supplémentaires par chariot. De plus, une telle troupe est automatiquement encadrée par un sous-chef et 5-30 gardes.

Les repaires orques sont situés sous terre dans 75 % des cas (le reste du temps, ce sont des villages perdus en pleine nature). Il peut s'agir de petits fortins abritant 100-400 individus, mais aussi d'importantes communautés minières (500-2.000 orques) ou encore de cités se trouvant partiellement sous terre et accueillant 2.000-20.000 habitants. On trouve toujours les officiers suivants dans un repaire : un chef et 5-30 gardes du corps (CA 4, 3 DV, 13-16 pv, TAC0 17, +2 aux dégâts). De plus, en cas d'antre souterrain, il y a 50 % de chances que 2-5 ogres résident également là par tranche de 200 orques. La plupart des repaires de surface sont des villages de huttes grossières, protégés par un fossé et une palissade en bois, à moins que les orques n'aient réussi à s'emparer d'édifices bâtis par d'autres races. Le village est également doté de 1-4 tours de garde, et il n'y a qu'une seule porte d'entrée dans la palissade. La communauté dispose d'une baliste et d'une catapulte par tranche de 100 individus.

Les orques sont très agressifs. Ils pensent que les autres races leur sont inférieures et que les brutaliser et les réduire en esclavage fait partie de l'ordre des choses. Ils sont prêts à coopérer avec d'autres créatures, mais il est impossible de leur faire confiance : lorsqu'ils sont esclaves, ils finissent toujours par se rebeller contre leur maître (à moins que ce dernier ne soit vraiment extrêmement puissant), et lorsqu'ils sont alliés, il ne leur faut guère de temps pour se sentir offensés et rompre les accords passés. Ils considèrent que rien ne remplace le combat, mais certains chefs sont tout de même capables de reconnaître la valeur de la paix (qu'ils font payer très cher). Si l'on fait très attention (et si l'on se montre d'une patience à toute épreuve), il est possible de se faire des alliés commerciaux ou militaires d'une tribu d'orques.

Ces créatures accordent une importance sans pareille à leur territoire, puis viennent l'expérience que chacun a pu acquérir au combat, la fortune personnelle et le nombre d'enfants. Leur société est patriarcale et les femelles sont tout juste bonnes à faire des enfants et à les élever. Leur réputation de monstres cruels est tout à fait méritée, mais les humains sont capables de pire. Leurs mariages sont régis par certaines règles, mais les mâles ne sont pas connus pour leur fidélité.

Les orques vénèrent de nombreux dieux (dont certains n'ont pas le même nom d'une tribu à l'autre), mais le plus puissant d'entre eux est bien souvent un monstrueux orque borgne. Leurs croyances encouragent à la haine raciale (envers toutes les autres races), à la violence et à la guerre. Les chamans sont souvent très ambitieux, et il n'est pas rare qu'une tribu souffre des conflits d'intérêt entre son chef et son chaman.

Écologie : l'espérance de vie des orques avoisine les 40 ans. La période de gestation des femelles dure 10 mois et elles donnent naissance à 2 ou 3 petits chaque fois. La mortalité infantile est très élevée. Les orques sont carnivores mais préfèrent manger des têtes de bétail plutôt que de l'humanoïde.

On dit généralement que ces monstres n'ont pas d'ennemis naturels, mais ils font tout leur possible pour que cela change. Les tribus se choisissent souvent des noms impressionnants tels que les Malerunes, les Crânes Sanglants, les Os Cassés, les Mauvais Yeux ou encore les Lames Ensanglantées.

Les orques ont une connaissance de la pierre suffisamment poussée pour pouvoir repérer les constructions inhabituelles dans 35 % des cas et les passages inclinés dans 25 % des cas. Ils forgent également d'excellentes armes.

Orog

Les orques d'élite, ou orogs, constituent une race à part entière, et peut-être ont-ils du sang d'ogre dans les veines. Ils font entre 1,80 m et 2 m de haut. Ces guerriers très disciplinés se battent derrière leurs propres bannières et étendards, qu'ils déploient à la moindre occasion. Il est souvent facile de différencier les orogs des orques. Ils se trouvent souvent aux avant-postes d'une armée d'orques, mais presque jamais en patrouille. Il y a 10 % de chances qu'une tribu d'orques comprenne également des orogs, qui sont alors dix fois moins nombreux que leurs faibles cousins (une communauté orque rassemblant 3.000 mâles peut ainsi également comprendre 300 orogs). Il arrive que de petites bandes d'orogs réunissant de 20 à 80 individus louent leurs services en tant que mercenaires. Ces créatures ont 3 dés de vie, sont revêtues d'une armure de plates (CA 3) et leur grande force physique leur confère un bonus de +1 aux dégâts. S'ils sont au moins 20, ils sont dirigés par un sous-chef à 4 dés de vie. Il ne peut y avoir qu'un seul et unique chef orog, qui a 5 DV (TAC0 15). Ces monstres utilisent les mêmes armes que les orques, mais eux en ont presque tous deux chacun.

Demi-orque

Les croisements sont possibles entre les orques et toutes les autres races, à l'exception des elfes, et les bâtards qui découlent de telles unions interraciales reçoivent le nom de demi-orques. Les plus fréquents sont ceux qui ont un parent gobelin, hobgobelin ou humain. Les demi-orques se comportent généralement comme des orques à part entière, encore que 10 % d'entre eux puissent passer pour des humains particulièrement laids. Dans ce cas, ils progressent comme des humains, et non des monstres, et ont des niveaux plutôt que des dés de vie. Lorsqu'ils sont multi-classés, ils ne peuvent dépasser les niveaux suivants : prêtre : niveau 4, guerrier : niveau 10 et voleur : niveau 8.

Par contre, s'ils restent mono-classés, ces maximums augmentent à condition que leurs caractéristiques principales soient suffisamment élevées : prêtre : niveau 7 (avec un minimum de 17 en Sagesse ; niveau 5 pour 15 en Sagesse et 6 pour 16), guerrier : niveau 17 (avec 21 en Force ; niveau 11 pour 18/00 en Force, 12 pour 19 et 14 pour 20) et voleur : niveau 11 (minimum de 17 en Dextérité ; niveau 9 avec 15 en Dextérité, et 10 avec 16).

Les demi-orques n'ont la confiance ni des orques ni des humains, car chacune de ces races voient l'autre dans ces sang-mêlé. Chez les orques, ils peuvent parvenir à une position importante en mettant leurs qualités en avant et, chez les humains, en s'associant avec des individus qui n'accordent pas la moindre importance à l'aspect physique. Ils sont pour la plupart neutres (avec de légères tendances loyales mauvaises), mais les demi-orques loyaux bons existent. Certains de ces métis se sont séparés de leurs deux cultures mères pour fonder leur propre société dans un endroit reculé. Ceux-là vénèrent leurs propres dieux et, comme tous les ermites, se méfient énormément des étrangers.

Otyugh

	Otyugh	Néo-otyugh
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain	Souterrain
FRÉQUENCE :	Peu commun	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	De faible à moyenne (5-10)	De moyenne à haute (8-12)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2)	1
CLASSE D'ARMURE :	3	0
DÉPLACEMENT :	6	6
DÉS DE VIE :	6-8	9-12
TAC0 :	6 DV : 15 7-8 DV : 13	9-10 DV : 11 11-12 DV : 9
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8/2-5	2-12/2-12/1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Étreinte, maladie	Étreinte, maladie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Jamais surpris	Jamais surpris
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (1,80 m à 2,10 m de diamètre)	G (2,40 m de diamètre)
MORAL :	Élite (14)	Fanatique (17)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	6 DV : 650 7 DV : 975 8 DV : 1.400 9 DV : 2.000 10 DV : 3.000 11 DV : 4.000 12 DV : 5.000	



Les otyughs, que l'on connaît également sous le nom de gulguthras, sont de terrifiantes créatures qui se cachent dans les monceaux d'ordures et attendent que leurs proies s'y intéressent d'un peu trop près. Il en existe deux variétés, l'otyugh normal et son descendant, plus puissant et plus intelligent : le néo-otyugh. Tous deux se nourrissent des déchets des autres habitants du complexe souterrain dans lequel ils résident ("gulguthra" signifie littéralement "mangeur d'ordures"), mais ils aiment bien aussi manger de la chair fraîche de temps en temps.

Leur corps boursouflé est recouvert d'une carapace dure comme de la pierre et de couleur brun-gris (cette dernière étant à son tour couverte de détritus). Leurs trois pattes, courtes et équidistantes, ne les autorisent qu'à se déplacer très lentement mais leur permettent, par contre, de pivoter avec une grande rapidité. Ils ont trois yeux montés sur un organe en forme de feuille, fixé à l'extrémité d'un tentacule qu'ils font en permanence tourner en tous sens pour observer les environs (c'est ce même organe qui reçoit et transmet leurs impulsions télépathiques). Enfin, ils ont deux autres tentacules qui, eux, s'achèvent par une plaque couverte de piquants. Ils s'en servent pour frapper leurs adversaires ou s'en saisir. La gueule du néo-otyugh est plus petite que celle de l'otyugh.

Ces créatures parlent un langage qui leur est propre et qui, dans sa plus grande part, est non-verbal (mouvements des tentacules, émissions de certaines odeurs, etc.). Elles possèdent également un talent télépathique limité qui leur permet de communiquer avec les autres créatures. Elles empestent l'ordure et le pourri.

Combat : les otyughs se cachent sous des tas de détritus en ne laissant dépasser que leurs yeux. Ils attaquent généralement quand ils se sentent menacés ou quand ils ont faim. Ils se battent à l'aide de leurs deux tentacules munis de piquants, qui peuvent, soit frapper leurs adversaires, soit les attraper. Un individu saisi de la sorte subit 1d3+1 points de dégâts par round, et la gueule de la créature l'attaque à +2 pour toucher. Les otyughs frappent les ennemis qu'ils enserrent contre le sol tandis que les néo-otyughs, plus intelligents, s'en servent de boucliers, ce qui améliore leur classe d'armure de 1 point (CA -1). Un néo-otyugh peut également essayer de faire en sorte que son adversaire touche son bouclier humain. Pour ce faire, il doit cesser, l'espace de quelques instants, d'enserrer sa victime (cette dernière ne subit donc pas les 1d3+1 points de dégâts lors de ce round) pour l'interposer entre le coup et lui (il y parvient s'il réussit à toucher la CA du personnage qu'il tient fermement). Un individu ayant au moins 18 en Force se libère automatiquement de l'étreinte de l'un de ces monstres après avoir lutté pendant 1 round. Les autres doivent réussir un jet d'enfoncer.

Tous les gulguthras sont porteurs de nombreuses maladies, et leur morsure a 80 % de chances de contaminer leurs adversaires. La maladie contractée est, soit très affaiblissante (dans 80 % des cas), soit mortelle (20 %). Les otyughs sont, quant à eux, immunisés contre les maladies.

Habitat/Société : tous les gulguthras possèdent des talents télépathiques limités. Un otyugh est ainsi capable de communiquer avec les créatures distantes de moins d'une douzaine de mètres (20 m pour un néo-otyugh). La communication est, le plus souvent, limitée à des sensations et des émotions faciles à exprimer (la faim, les conditions de températures et leurs effets sur le monstre, le fait qu'il ne supporte pas les lumières trop vives, la mort prochaine des aventuriers, etc.). L'infravision des gulguthras porte à 30 m.

Otyughs et néo-otyughs vivent dans les ruines et les complexes souterrains. Ils s'arrangent souvent avec les autres habitants et acceptent de ne pas les attaquer si on leur offre tous les détritus et autres déjections corporelles, qu'ils ingèrent rapidement. Ils sont également d'accord pour défendre le lieu où ils résident contre les intrus (ce qui inclut souvent les aventuriers) pour être sûrs que leurs fournisseurs habituels continuent de les livrer (et obtenir un peu de chair fraîche de temps en temps). Il est possible de persuader un otyugh de ne pas attaquer en lui offrant son amitié et (surtout) de la nourriture. Les néo-otyughs sont plus méchants et ont moins tendance à faire confiance aux autres créatures ; ils attaquent généralement les intrus à vue. Il arrive que les alliés de l'otyugh lui demandent de garder leur trésor. La plupart des gulguthras vivent seuls, il y a toutefois 10 % de chances d'en rencontrer un couple lors de la saison des amours.

Écologie : otyughs et néo-otyughs vivent sous terre, au beau milieu de monceaux d'ordures. Ils détestent la lumière du jour et préfèrent les souterrains peu éclairés. Ils se rassemblent par couple durant 1 mois chaque année, et leur union a pour résultat un seul et unique petit. Ce dernier deviendra adulte en 4 mois (en attendant, il a 3-5 DV, inflige 1-6/1-6/1-2 points de dégâts, et il suffit d'avoir 16 en Force pour se libérer automatiquement de son étreinte). Les otyughs sont tellement écœurants que mages et alchimistes se refusent à les toucher. Leurs organes n'ont donc pas la moindre valeur.

Ours

	Noir	Brun	Cavernes	Polaire
CLIMAT/TERRAIN :	Terres tempérées	Terres tempérées	Tous (terrestre)	Tous les terrains froids
FRÉQUENCE :	Commun	Peu commun	Peu commun	Rare
ORGANISATION :	Familiale	Familiale	Familiale	Familiale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-3	1-6	1-2	1-6
CLASSE D'ARMURE :	7	6	6	6
DÉPLACEMENT :	12	12	12	12, ng 9
DÉS DE VIE :	3+3	5+5	6+6	8+8
TAC0 :	17	15	13	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	3	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/1-6	1-6/1-6/1-8	1-8/1-8/1-12	1-10/1-10/2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Étreinte	Étreinte	Étreinte	Étreinte
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m ou plus)	G (2,70 m ou plus)	E (3,60 m ou plus)	E (4,20 m ou plus)
MORAL :	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175	420	650	1.400

Ce mammifère omnivore assez commun préfère éviter l'homme à moins d'être provoqué. Mais il existe des exceptions à cette règle, et elles sont le plus souvent fâcheuses.

Les ours sont pour la plupart des animaux puissants et de grande taille, que l'on trouve dans les régions tempérées ou arctiques du globe. Leur épaisse fourrure les protège des éléments, et leurs griffes des autres bêtes. Ce sont les maîtres du monde animal partout où ils vivent.

L'ours noir a, en fait, une couleur pouvant aller du noir le plus profond à un brun très clair. C'est sa taille qui le différencie de l'ours brun (il est plus petit). C'est lui que l'on rencontre le plus souvent.

Combat : bien que l'ours noir ne soit normalement pas agressif, il sait se battre lorsqu'on l'y oblige. Si l'une de ses pattes touche son adversaire sur un score de 18 ou plus, il l'enserre et l'écrase entre ses deux pattes, lui infligeant 2d4 points de dégâts par round.

Habitat/Société : tous les ours ont une bonne ouïe et un excellent odorat, mais une vue plutôt médiocre. La taille indiquée pour chaque espèce est une moyenne et les individus plus imposants sont bien évidemment plus puissants.

La plupart des gens pensent que les ours hibernent, ce qui est faux. En fait, ils passent le plus clair de leur temps à dormir, mais leur métabolisme ne ralentit pas et il leur arrive souvent de se réveiller et de quitter leur repaire lors des périodes de redoux.

Les ours vivent en petits groupes familiaux. Les femelles protègent farouchement leur progéniture, et nombre d'individus maudissent encore le jour où ils ont eu l'idée de jouer avec ces petits oursons qui avaient l'air si mignon.

Écologie : tous les ours sont omnivores, bien que l'ours des cavernes mange principalement de la viande.

Ces animaux sont assez intelligents et peuvent être dressés pour accomplir certaines tâches, surtout s'ils ont été capturés encore oursons. C'est ainsi que l'on trouve des ours qui dansent dans les cirques et d'autres qui accompagnent les montagnards dans les contrées sauvages.

Ours brun

L'ours brun, dont le tristement célèbre grizzli constitue l'espèce la plus connue, est un animal au tempérament très agressif. Du point de vue alimentaire, il est davantage porté sur la viande que l'ours noir. Le grizzli s'attaque couramment aux cervidés de tout poil.

Les ours bruns sont des chasseurs extrêmement agressifs. Lorsqu'ils touchent leur adversaire à l'aide de l'une de leurs pattes sur un score de 18 ou plus, ils l'étreignent et le broient en lui infligeant 2d6 points de dégâts par round. Un ours brun continue de lutter pendant 1-4 rounds si on le fait tomber de 0 à -8 points de vie. À -9 pv, il meurt instantanément.

Ours des cavernes

L'ours des cavernes est, lui aussi, très agressif et prêt à attaquer une petite troupe armée sans la moindre provocation. Si l'une de ses pattes touche sur un score de 18 ou plus, il étreint et écrase sa proie (2d8 points de dégâts par round). Il continue de combattre pendant 1-4 rounds si on le fait tomber de 0 à -8 points de vie. À -9 pv, il meurt instantanément.

Ours polaire

Ce grand nageur se nourrit principalement d'animaux marins. Lui aussi broie ses adversaires si une de ses pattes touche sur un 18 ou plus (3d6 points de dégâts par round). Particulièrement agressif, il continue de se battre pendant 2-5 rounds tant que ses points de vie sont compris entre 0 et -12. À -13 pv, il meurt sur-le-champ.



Ours-hibou

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts tempérées
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Après-midi et soirée
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	(C)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-8)
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	5+2
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6/2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Étreinte
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12) (spécial)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420



Les ours-hiboux ont sans doute été créés par un magicien fou (et qui n'a vraisemblablement pas survécu à ses créations compte tenu de leur puissance). Ils sont mauvais, agressifs et perpétuellement affamés.

Comme leur nom l'indique, ils proviennent d'un croisement entre un ours et un hibou géant. Ils sont couverts d'une épaisse fourrure allant du brun clair au brun foncé et à laquelle se mêlent de nombreuses plumes de même couleur. Les mâles, hauts de 2,40 m et pesant entre 600 et 650 kg, sont plus sombres que les femelles. Leur bec est jaune ou ivoirin et leurs yeux sont injectés de sang. Ils parlent leur propre langage, constitué de cris de longueur et de ton variables.

Combat : l'ours-hibou attaque toutes les proies potentielles à vue et combat jusqu'à la mort (ne tenez plus aucun compte de son score de moral lorsque l'affrontement fait rage). Il se bat à l'aide de ses pattes avant et de son bec. Lorsque l'une de ses pattes touche un adversaire sur un score minimum de 18 au dé, il l'enserre et lui inflige par la suite 2d8 points de dégâts par round jusqu'à la mort de l'un des deux combattants. Il est dans le même temps incapable de donner des coups de pattes à son prisonnier, mais peut par contre l'attaquer à l'aide de son bec. Un jet de barreaux et herses permet de se libérer de l'étreinte d'un ours-hibou, mais l'on n'a droit qu'à un seul et unique essai. Bien évidemment, le monstre ne parvient pas à se saisir de sa proie si la classe d'armure de cette dernière est telle qu'un 18 ne lui permet pas de la toucher.

Habitat/Société : les ours-hiboux résident au cœur des denses forêts des régions tempérées, mais aussi dans les labyrinthes souterrains. Leur antre est une grotte ou une grosse souche creuse.

Ils vivent par couple, et le mâle est légèrement plus gros que la femelle. Dans leur repaire, les adultes ont 25 % de chances de se trouver en compagnie de 1-6 œufs (20 % de chances) ou petits (80 %). Ces derniers ont atteint de 40 à 70 % de leur taille adulte et se battent comme des monstres à 3 ou 4 dés de vie. Leurs points de vie sont déterminés en conséquence, et ils infligent 1-4/1-4/2-8 points de dégâts. Leur étreinte délivre, pour sa part, 2d6 points de dégâts, mais elle est plus faible que celle des adultes et leurs prisonniers bénéficient d'un bonus de +20 % à leurs chances de réussir un jet de barreaux et herses.

Un couple d'ours-hiboux occupe un territoire faisant de 3 à 5 km². Ils le défendent vigoureusement contre toute intrusion.

La férocité de l'ours-hibou constitue sa plus grande force et sa plus grande faiblesse. Son humeur est si massacrante qu'il ne recule devant rien pour annihiler le moindre adversaire. Il est ainsi facile de piéger un tel monstre et de faire en sorte qu'il tombe du sommet de la plus proche falaise ou qu'il se jette lui-même dans un piège (à condition qu'il y en ait un à proximité).

Écologie : l'espérance de vie des ours-hiboux avoisine les 20 ans. Ces mammifères à sang chaud sont ovipares. Ils dévorent tout ce qui bouge, du lapin au troll, en passant par l'ours, le serpent et le lézard. Ils préfèrent le climat tempéré, mais certains se sont fort bien adaptés aux régions arctiques. Nés de deux animaux qui sont, l'un diurne, l'autre nocturne, ils disposent d'un cycle d'activité pour le moins étrange : ils se réveillent ainsi à midi, chassent les créatures diurnes puis les créatures nocturnes, et vont finalement se coucher à minuit. Ils hibernent les mois d'hiver. On prétend qu'il existerait des ours-hiboux blancs dans les régions arctiques (un croisement de hiboux arctiques et d'ours polaires) mais personne n'en a encore jamais vu.

Ce monstre n'est nullement intéressé par les possessions matérielles, mais l'on peut tout de même trouver des trésors ayant appartenu à ses victimes dans des trous peu profonds disposés autour de son antre. Ses œufs valent 200 pièces d'or chacun et les petits 500. Ils sont le plus souvent achetés par des magiciens, car même s'il est absolument impossible de domestiquer un ours-hibou, il peut constituer un gardien exceptionnel, surtout si on le place dans un endroit stratégique (certains prétendent que l'un de ces monstres remplace ainsi avantageusement une pancarte annonçant "Défense d'entrer"). Les ours-hiboux que l'on trouve dans des ruines ou un complexe souterrain y ont presque toujours été amenés par quelqu'un.

Oursin géant

	Argenté	Jaune	Noir	Rouge	Vert	Terrestre
CLIMAT/TERRAIN :	Côte, fond de l'océan	Côte, fond de l'océan	Côte, fond de l'océan	Côte, fond de l'océan	Côte, fond de l'océan	De tempéré à tropical/ Terre ferme
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare	Peu commun	Rare	Rare	Rare
ORGANISATION :	Paire	Groupe	Lit	Groupe	Groupe	Paire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Charognard	Charognard	Charognard	Charognard	Charognard	Charognard
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Partielle (2-4)	Animale (1)
TRÉSOR :	1d10x250 po	1d10x160 po	1d10x10 po	1d10x90 po	1d10x40 po	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-2	1-3	1-6	1-2	1-4	1-2
CLASSE D'ARMURE :	0	1	4	0	2	3
DÉPLACEMENT :	6, ng 6	6, ng 6	6, ng 6	6, ng 6	6, ng 6	12
DÉS DE VIE :	5+3	4+2	1+1	3+1	2+1	3+3
TAC0 :	15	17	19	17	19	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	5	4	2	3	2	6
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-5	1-6	1-4	2-5	2-7	1-2
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	P (90 cm de diamètre)	P (90 cm de diamètre)	P (90 cm de diamètre)	P (90 cm de diamètre)	P (90 cm de diamètre)	P (90 cm de diamètre)
MORAL :	Stable (11)	Stable (11)	Stable (11)	Stable (11)	Stable (11)	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975	650	65	420	120	420

Les oursins géants sont des créatures marines que l'on chasse au même titre que les huîtres pour les pierres précieuses que l'on trouve à l'intérieur de leur corps.

Ils ressemblent à des sphères d'un petit mètre de diamètre et hérissées de milliers de piquants longs de 7 à 8 cm. Il en existe plusieurs variétés que leur couleur permet de différencier sans le moindre problème.

Combat : les oursins sont capables de tirer leurs piquants comme s'ils utilisaient une arbalète légère pour ce qui est de la portée et des modificateurs au jet d'attaque. La quantité de projectiles qu'ils peuvent lancer chaque round est indiquée ci-dessus (à la ligne "Nombre d'attaques"). Ils ne sont pas dotés d'organes de vision mais possèdent une sorte de faculté de clairvoyance innée, qui leur permet de bénéficier d'un bonus de +2 pour toucher. Les dégâts infligés par les piquants varient d'une espèce à l'autre, et certains injectent même un poison paralysant ou mortel. Compte tenu du fait que ces créatures sont littéralement couvertes de milliers de piquants, elles ne risquent jamais de tomber à court de munitions.

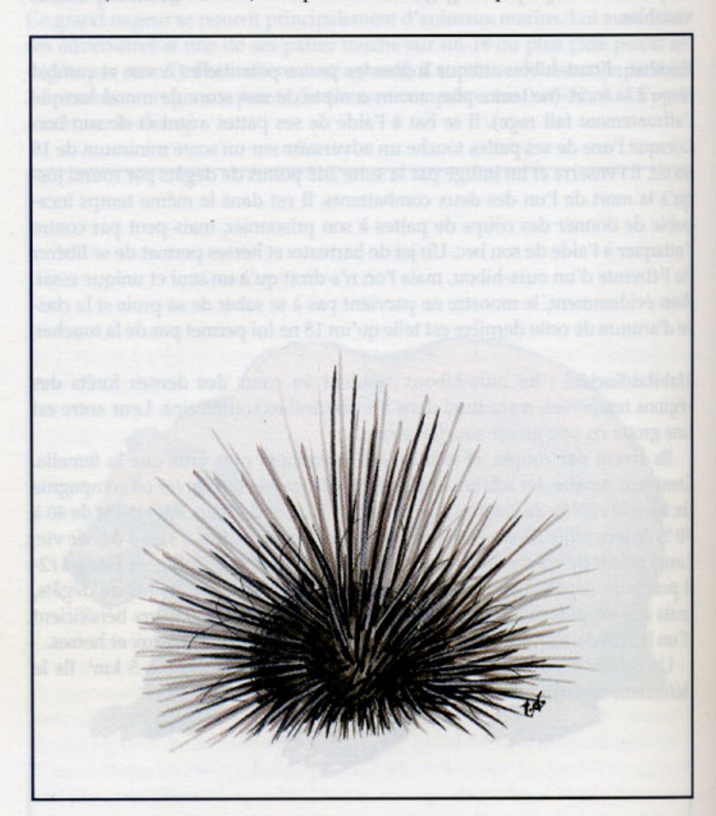
Habitat/Société : les oursins géants sont principalement des charognards qui draguent le fond des océans pour y trouver des crustacés morts. Ils s'attaquent parfois aux poissons, mais ne s'en prennent jamais aux créatures de taille humaine, à moins de se sentir menacés ou que l'on ne s'approche à moins de 3 m d'eux.

Ils vivent en eau peu profonde et sur les bancs de sable proches de la côte. Il arrive même (10 % de chances) qu'ils restent sur la plage après le retrait de l'eau pour aller chercher de quoi manger sur la terre ferme. Ils se déplacent alors en roulant sur eux-mêmes et peuvent atteindre une vitesse surprenante.

Écologie : à l'intérieur de chaque oursin géant se trouve une pierre précieuse d'une grande clarté qui semble liée à son don de clairvoyance. Cette gemme n'a pas une grande valeur intrinsèque, mais les alchimistes sont prêts à payer un bon prix pour l'obtenir. Sa valeur exacte dépend de la variété d'oursin dont elle est issue, comme cela est indiqué ci-dessus à la ligne "Trésor".

Oursin terrestre

Ce lointain parent de l'oursin marin vit exclusivement sur la terre ferme. Il se meut à l'aide de cinq pattes extrêmement minces. Très timide, il n'attaque que si l'on s'approche à moins de 3 m de lui. Son poison paralyse ses adversaires pendant 6 tours. Lui n'a pas de pierre précieuse à l'intérieur du corps, mais souvent (80 % de chances) 2-12 perles valant 1d6x100 po chacune.



Palefroi

CLIMAT/TERRAIN :	Plans inférieurs
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	-4
DÉPLACEMENT :	15, vl 36 (C)
DÉS DE VIE :	6+6
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	4-10/4-10/2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sabots brûlants
DÉFENSES SPÉCIALES :	Nuage affaiblissant
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (1,80 m au garrot)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000



Les palefrois sont de maléfiques montures originaires des plans inférieurs. Ils sont souvent montés par des baatezus, tanar'ris, liches et autres puissants morts-vivants.

Ces monstres ressemblent à de grands chevaux d'un noir de jais. Leurs yeux et leurs naseaux brillent d'un feu écarlate, tandis que leurs sabots semblent être de gros charbons ardents. Les longs poils de leur queue et de leur crinière sont toujours emmêlés et volent au moindre souffle de vent.

Les palefrois comprennent les ordres que leur donnent leurs maléfiques cavaliers. Ils communiquent entre eux par empathie.

Combat : ces monstres haïssent toutes les formes de vie du Plan Primaire. Ils attaquent presque systématiquement toute créature non native d'un plan inférieur dont ils croisent la route (ils s'en prennent d'ailleurs également parfois à celles des plans inférieurs). Leurs dents sont en fait des crocs acérés qui infligent 2d4 points de dégâts à chaque morsure. Quant à leurs sabots, ils délivrent chacun 2d4+2 points de dégâts par coup et mettent le feu à tous les matériaux inflammables.

Lorsqu'il se bat, le palefroi est pris d'une telle excitation qu'il émet un nuage de vapeurs toxiques. Ces dernières ont pour effet d'aveugler et de faire tousser toutes les créatures se trouvant à moins de 3 m du cheval des enfers. De plus, quiconque rate un jet de sauvegarde contre la paralysie voit par la suite ses jets d'attaque et de dégâts pénalisés d'un malus de -2.

Bien qu'ils ne soient nullement ailés, les palefrois sont capables de voler par magie à une vitesse hallucinante. Ils peuvent également se rendre à volonté dans les Plans Astral et Éthéré.

Habitat/Société : les palefrois servent de nombreuses créatures des plans inférieurs. Mais ce sont des monstres intelligents, et l'on ne peut les traiter comme de simples chevaux. C'est avec joie qu'ils proposent leur service à une entité ayant besoin d'une monture pour accomplir une mission maléfique. Mais les ambitions personnelles du palefroi peuvent parfois provoquer la perte de son cavalier si ce dernier ne se méfie pas. En effet, il n'est pas rare que ce monstre agisse à sa guise plutôt que d'obéir aux ordres de son "maître". Les palefrois posent donc à peu près le même genre de problèmes qu'une arme magique dotée d'un puissant ego.

Dans les plans inférieurs, n'importe qui peut appeler un palefroi pour s'en servir comme monture (il n'est même pas nécessaire d'être originaire du plan en question). Il faut toutefois être capable de jeter plusieurs sorts bien spécifiques à la suite les uns des autres et avoir prévu l'offrande qui devra être faite à la créature en échange de ses services. Le mage tentant d'invoquer le palefroi doit au moins avoir atteint le niveau 5, et c'est lui (et lui seul) qui doit jeter tous les sorts qui suivent. *Monture* sert tout d'abord à attirer l'attention du cheval des enfers, puis *convocation de monstres III* le force à répondre à l'appel, et *mur de brouillard* complète le processus. Si ce dernier a été suivi à la lettre, le palefroi sort de la brume au grand galop, yeux et naseaux rougeoyants, prêt à faire progresser la cause du mal. C'est à ce moment que l'offrande est requise. Elle peut être faite par n'importe qui (pas nécessairement le magicien). Il doit absolument s'agir de flocons de platine semblables à des flocons d'avoine. Il faut qu'il y en ait au moins pour 200 pièces d'or. Le palefroi dévore le précieux métal, et quiconque le lui a donné à manger devient son maître durant les 72 heures qui suivent.

Les créatures des plans inférieurs n'ont, pour leur part, pas à accomplir ce rituel pour bénéficier de l'aide d'un palefroi. Personne ne sait exactement quel type de pacte elles passent avec ce monstre.

Une fois tous les 10 ans se produit en Hadès ce que l'on nomme la *Funeste Assemblée*, au cours de laquelle les divers habitants des plans inférieurs se réunissent pour déterminer ce qu'ils devront chercher à accomplir au cours de la décennie à venir. Les palefrois ont un rôle primordial à tenir à cette occasion, car ce sont eux qui annoncent que la *Funeste Assemblée* approche. Ces monstres deviennent alors peu communs dans les plans inférieurs (au lieu de très rares). Ce signe avant-coureur de la *Funeste Assemblée* se prolonge durant environ 2 semaines. Puis les palefrois se réunissent pour une chevauchée terrifiante qui les voit traverser les plans inférieurs au grand galop pour annoncer le début de la réunion.

Écologie : les palefrois sont les chevaux sauvages des plans inférieurs. Leur rôle est de servir de monture aux créatures malfaisantes qui ont besoin d'eux. Sur le plan biologique, rien ne les rattache aux vrais chevaux. Ce sont juste des suppôts du mal qui n'ont besoin ni de respirer ni de manger, et qui, sans que personne ne sache pourquoi, se manifestent sous la forme de puissants destriers. On dit que ce sont des carnivores, mais cela est uniquement dû à l'habitude qu'ils ont de dévorer les adversaires qu'ils terrassent. Mais rien ne permet d'indiquer que les palefrois sont, d'une manière ou d'une autre, nourris par la viande qu'ils ingèrent. Il y a davantage de chances qu'ils tirent leur force des services qu'ils rendent à la cause du mal.

Pégase

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts tempérées et subtropicales
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Troupeau
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1-10
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	24, vl 48 (C, D avec un cavalier)
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8/1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Attaque en piqué, ruade
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (1,65 m au garrot)
MORAL :	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175
	Pégase noble : 650



Les pégases sont de magnifiques destriers ailés qui servent souvent la cause du bien. Ces créatures intelligentes sont également très timides et très farouches, et il est extrêmement difficile de les dompter. Un pégase ne peut servir qu'un personnage d'alignement bon, mais il lui est alors fidèle jusqu'à la mort.

Cet animal mythique est légèrement plus grand qu'un pur-sang arabe et doté de deux grandes ailes. Il est le plus souvent blanc, mais on en a déjà aperçu des bruns, et les rumeurs persistent selon lesquelles il en existerait des noirs. Évidemment, leur alignement ne varie pas en fonction de la couleur (tous sont chaotiques bons). Ils font plus de 1,50 m au garrot et pèsent près de 700 kilos. Il faut les monter à cru, car ils refusent catégoriquement de se laisser seller.

Les pégases parlent leur propre langage et sont également capables de communiquer avec les chevaux. Ils comprennent le commun et obéissent aux ordres de leur maître s'ils leur sont donnés dans cette langue.

Combat : un pégase se bat à l'aide de ses dents et de ses sabots. Il peut également attaquer un adversaire se trouvant derrière lui à l'aide d'une ruade, ce qui inflige 2d6 points de dégâts (mais dans ce cas, il se trouve dans l'incapacité d'utiliser ses autres attaques au cours du même round). Il lui est également possible d'attaquer un adversaire en piqué s'il dispose d'un minimum de 15 m de chute. Il ne peut frapper qu'à l'aide de ses sabots, mais bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque et les dégâts qu'il délivre sont doublés.

Les pégases cherchent à emmener les adversaires de grande taille (comme les dragons) dans des lieux où ils se sentiront à l'étroit. De cette manière, ils peuvent prendre de l'altitude et attaquer en piqué, tandis que leur ennemi tente de se mettre en position. Contre des créatures de la même taille qu'eux (griffons et autres), ils utilisent autant qu'ils le peuvent leur vitesse supérieure. Lorsque des griffons s'approchent un peu trop d'un nid de pégases (et plus encore quand ce dernier contient des petits), l'un des parents attaque les intrus avec une grande férocité avant de s'enfuir. Il espère ainsi les attirer loin de chez lui et les entraîner à des dizaines de kilomètres de là avant de les semer et de revenir.

Habitat/Société : les pégases sont des mammifères ovipares. À l'intérieur de leur repaire, il y a un nid par couple. Chacun de ces nids peut contenir (20 % de chances) 1-2 œufs (dans 30 % des cas) ou 1-2 petits (70 %) ayant atteint 20-50 % de leur taille adulte. Les œufs valent 300 po pièce, et les petits 500.

Le pégase peut faire office de cheval de guerre. Le mâle est ainsi capable de transporter les mêmes charges qu'un cheval de guerre moyen (100/150/200 kg), et la femelle celles d'un cheval de guerre léger (75/115/155 kg).

Ces créatures sont intelligentes et dotées de la faculté de *détection du mal* et de *détection du bien* (20 m de portée). Elles utilisent ces pouvoirs pour en savoir davantage sur ceux qui tentent de les monter et font tout leur possible pour se débarrasser d'un cavalier qui ne serait pas d'alignement bon. Lorsqu'on les provoque, les pégases n'hésitent pas à attaquer les créatures maléfiques.

Pour dompter un de ces animaux, il faut commencer par découvrir un troupeau. Un individu d'alignement bon peut, par la suite, essayer de surprendre un pégase en l'approchant de nuit. Il lui faut maîtriser la compétence d'équitation en vol. Le premier jet s'effectue à +10, car les pégases n'apprécient guère que l'on tente de les dompter (une bride magique et enchantée dans ce but bien précis fait disparaître ce malus). Si le personnage réussit son jet, le pégase se soumet.

Un pégase dompté obéira aux ordres de son maître jusqu'à la fin de ses jours (à moins que le maître en question ne vienne à changer d'alignement).

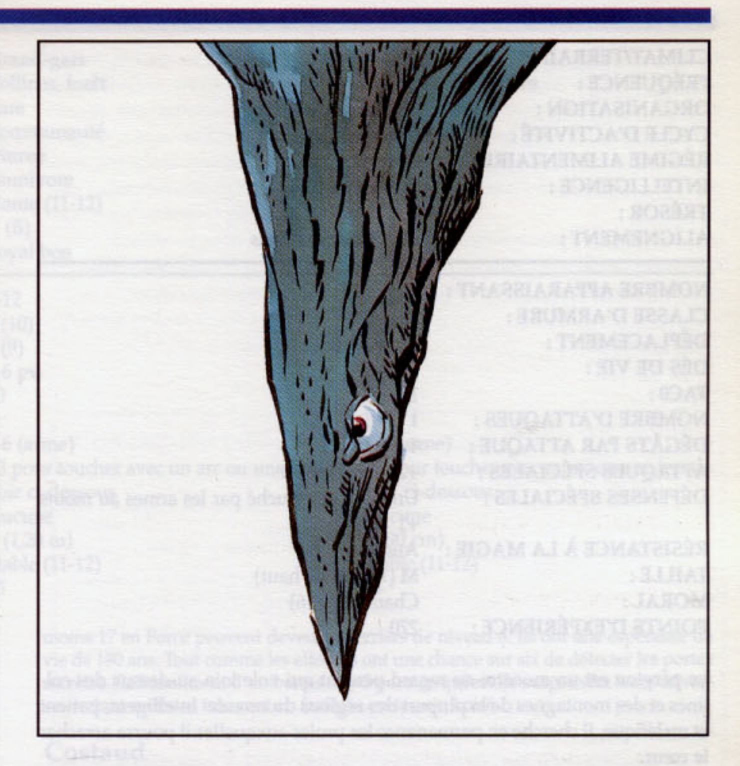
Écologie : les pégases se nourrissent d'herbe, de fruits et de plantes. Griffons et hippogriffes sont leurs ennemis jurés. Ils ont une espérance de vie de 40 ans.

Pégase noble

Selon la légende, chaque fois qu'une méduse se fait tuer et décapiter, il existe une probabilité réduite (5 % de chances) que cette créature majestueuse voit le jour. Elle apparaît alors déjà adulte, semblant jaillir du cou sectionné de la méduse. Le pégase noble se déplace à la même vitesse que le pégase et délivre les mêmes dégâts que lui, mais il a 6 dés de vie et bénéficie de 20 % de résistance à la magie et d'un bonus de +1 à ses jets de moral. Il y a 5 % de chances qu'un pégase noble se trouve à la tête d'un troupeau de pégases. Ces êtres majestueux ne peuvent être domptés que par les plus grands héros qui soient, et ils vivent une centaine d'années.

Perceur

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Colonie
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	3-18
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	1
DÉS DE VIE :	1-4
TAC0 :	1 ou 2 DV : 19 3 ou 4 DV : 17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 (1 DV), 2-12 (2 DV), 3-18 (3 DV) ou 4-24 (4 DV)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	De Mi à M (30 cm à 1,80 m de long)
MORAL :	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1 DV : 35 2 DV : 65 3 DV : 120 4 DV : 420



Les perceurs ressemblent aux stalactites qui ornent le plafond des grottes et cavernes. Mais en fait, ce sont des gastéropodes qui, hors de leur coquille, ont l'air de limaces à longue queue. Ils s'accrochent au plafond d'une caverne et attendent patiemment. Puis, dès qu'ils détectent une victime en dessous d'eux, ils se laissent tomber et l'empalent à l'aide de l'extrémité pointue de leur coquille.

Tout comme les stalactites normales, ils ressemblent à des coulées de calcaire. On en trouve de quatre tailles différentes : 30 cm de long (1 dé de vie), 90 cm (2 dés de vie), 1,35 m (3 dés de vie) et 1,80 m (4 dés de vie). En les observant de près, on peut les reconnaître en repérant leurs deux minuscules yeux pédonculés qui s'enroulent sur leur côté.

Combat : les perceurs ne disposent que d'une seule et unique chance d'éliminer leur proie. S'ils la ratent, ils sont incapables de l'attaquer de nouveau avant d'avoir pu lentement remonter au plafond. Ils perçoivent les bruits et les sources de chaleur (ce qui inclut les humanoïdes) dans un rayon de 40 m. Si le son et la lumière restent stationnaires pendant plusieurs minutes, ils s'en rapprochent lentement pour se mettre en position d'attaque. Il est virtuellement impossible de les différencier des stalactites normales. Les individus attaqués par un perceur voient leur jet de surprise pénalisé d'un malus de -7 (ils sont donc obligatoirement surpris à moins de bénéficier de bonus).

Quand il s'est laissé choir, le perceur est lent et facile à tuer, mais son ventre mou possède tout de même un ultime mécanisme de défense : lorsqu'il est exposé à l'air, il se recouvre d'un acide corrosif qui inflige 1 point de dégâts s'il entre en contact avec de la peau nue (cela suffit généralement à dissuader les prédateurs naturels de s'en prendre à lui).

Habitat/Société : même si les perceurs sont dénués d'intelligence, ceux qui font partie d'une même colonie sont conscients de l'existence de leurs congénères. Ils se laissent donc souvent tomber simultanément, dans l'espoir de pouvoir éventuellement dévorer une proie abattue par un collègue (ce qui peut rendre le secteur extrêmement dangereux).

Ils vivent dans des cavernes et leurs groupes rassemblent environ 10 individus chacun. Ils préfèrent se suspendre au-dessus des endroits où il y a du passage, et se positionnent donc généralement à la verticale des entrées ou des sorties. L'accouplement mis à part, ils n'ont aucune vie sociale. On prétend qu'il existerait d'immenses cavernes situées loin sous la surface du sol et qui abriteraient des colonies fortes de plusieurs centaines de ces monstres. Les perceurs ne sont pas attirés par les trésors, juste par la nourriture.

Écologie : le perceur est un mollusque qui prend naissance dans un œuf gros comme celui d'une poule. Le parent en pond entre 6 et 8 dans un endroit reculé de la caverne. Lorsqu'ils éclosent, ils donnent naissance à des petits qui ressemblent à des limaces et se nourrissent de moisissures. Au bout de quelques mois, ils deviennent capables de grimper aux murs et se mettent à sécréter une substance chimique qui durcit au contact de l'air et leur donne un aspect de stalactite. Ensuite, ils attendent que les proies se manifestent.

Le perceur a une espérance de vie de 4 ans et gagne 1 dé de vie par an. Dans un groupe donné, le nombre de monstres à 1, 2, 3 ou 4 dés de vie est à peu près équilibré (autrement dit, une colonie de 12 perceurs en comprendra 3 à 1 DV, 3 à 2 DV, 3 à 3 DV et 3 à 4 DV).

Un perceur peut rester des mois sans manger. Il entrepose son excès de nourriture dans un estomac auxiliaire qui lui permet de la conserver pendant très longtemps. Certains alchimistes s'intéressent à cet organe dans l'espoir de parvenir un jour à extraire la substance permettant de garder les aliments frais pendant des semaines et de la rendre utilisable pour les humains. Les perceurs stockent également une grande quantité d'eau, qu'ils tirent elle aussi de leurs victimes. Ils peuvent vivre pendant des mois sur ces réserves.

On dit que le perceur a le même goût que l'escargot, mais qu'il laisse un goût amer en bouche. Il n'existe pas de marché pour ses œufs et ses petits.

Péryton

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Nichée
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (10)
TRÉSOR :	B
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	12, vl 21 (C)
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	4-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	+2 pour toucher
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m de haut)
MORAL :	Champion (16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270

Le péryton est un monstre au regard perçant qui vole loin au-dessus des collines et des montagnes de la plupart des régions du monde. Intelligent, patient et maléfique, il cherche en permanence les proies auxquelles il pourra arracher le cœur.

Le péryton ressemble à un aigle géant au pelage vert foncé, si ce n'est que sa tête est celle d'un cerf à la peau d'un noir bleuté. Ses bois sont noirs comme de l'obsidienne et ses yeux sont rouge-orangé. Les plumes qui couvrent le poitrail du mâle sont bleu pâle, et brunes chez la femelle. Bizarrement, l'ombre d'un péryton est celle d'un humain adulte.

Ces monstres n'utilisent jamais d'armes, pas plus qu'ils ne portent de bijoux. Leur langage est un assemblage de cris aigus et de grognements, et l'on a souvent l'impression en les entendant parler qu'ils sont blessés ou fous de rage. Certaines créatures à l'odorat particulièrement développé prétendent que les pérytons sentent l'humain, tandis que d'autres sont pétrifiées par la terreur dès qu'elles perçoivent leur odeur.

Combat : le péryton s'attaque rarement à ses proies pour les dévorer. Ce qu'il cherche vraiment chez ses victimes humaines et demi-humaines, c'est leur cœur. Il délivre ses attaques avec une précision surnaturelle, ce qui, en termes de jeu, se traduit par un bonus de +2 pour toucher.

Ses serres sont trop faibles pour qu'il puisse s'en servir au combat, et il frappe donc ses adversaires à grands coups de bois. Dès qu'il s'est choisi une cible, un furieux corps à corps s'engage, qui ne prendra fin qu'une fois l'un des deux belligérants abattu. Quel que soit l'intérêt tactique qu'il pourrait y gagner, il ne change jamais d'adversaire une fois le combat engagé. Il arrive parfois (bien que rarement) que l'on parvienne à le repousser, mais il se met alors aussitôt à traquer sa proie pour l'attaquer de nouveau à une date ultérieure.

Les pérytons sont immunisés contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +1.

Certains de ces monstres aiment attaquer leurs proies en piqué. Pour ce faire, ils doivent prendre plusieurs dizaines de mètres d'altitude puis se laisser tomber en chute libre, ce qui leur confère une vitesse stupéfiante. Ce type d'assaut leur permet de bénéficier d'un bonus (supplémentaire) de +2 à leur jet d'attaque. S'ils touchent, les dégâts qu'ils infligent sont doublés. Mais cette manœuvre est très délicate et un péryton ne la tente que si l'affrontement tourne en sa défaveur, à moins qu'il ne soit persuadé de pouvoir prendre sa proie par surprise.



Il aime également se saisir d'une créature de taille humaine et l'emporter entre ses serres. Il grimpe ensuite si rapidement que la plupart de ses captifs sont incapables de réagir avant de se retrouver à une bonne trentaine de mètres au-dessus du sol (et à ce moment, s'ils parviennent à se libérer, il leur faut s'attendre à subir une longue chute... et 10d6 points de dégâts à l'atterrissage).

Habitat/Société : les pérytons font leur nid dans des grottes situées très haut à flanc de falaise ou encore directement au sommet d'un pic rocheux. Chacun de leur nid est indépendant des autres et accueille 2-8 individus. Plusieurs nids sont toujours séparés de quelques kilomètres, à moins que les circonstances ne soient très particulières (comme dans le cas où les montagnes seraient également occupées par une communauté de nains, auquel cas les pérytons ne risqueraient pas de manquer de proies).

Il leur arrive parfois d'amener des captifs dans leur nid et de les y garder jusqu'à ce qu'ils en aient besoin, soit pour se nourrir (dans 90 % des cas pour les demi-humains et 25 % pour les humains), soit pour se reproduire (voir ci-dessous). C'est pour cette raison que l'on peut parfois trouver quelques richesses éparpillées dans un nid de pérytons, ainsi que 1-4 œufs.

Écologie : ce monstre est un prédateur qui ne se connaît pas d'ennemis naturels (rares sont, de toute manière, les créatures capables de percer son épiderme). Les humanoïdes, et plus particulièrement les humains, constituent son gibier de prédilection. La femelle a en effet besoin de dévorer un cœur qui bat pour se reproduire, et elle préfère ceux des humains pour ce faire. Dès qu'elle a croqué l'organe en question, son ombre se transforme pour devenir celle d'un péryton (et non plus celle d'un humain) et elle devient fertile pendant 3-18 heures.

Un œuf de péryton peut se vendre 10-120 pièces d'or (10d12).

	Pieds-velus	Grand-gars	Costaud
CLIMAT/TERRAIN :	Pastoral	Collines, forêt	Collines, montagnes
FRÉQUENCE :	Peu commun	Rare	Rare
ORGANISATION :	Communauté	Communauté	Communauté
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)	Haute (11-12)	Haute (11-12)
TRÉSOR :	K (B)	K (B)	K (B)
ALIGNEMENT :	Loyal bon	Loyal bon	Loyal bon
NOMBRE APPARAISSANT :	2-12	2-12	2-12
CLASSE D'ARMURE :	7 (10)	6 (10)	6 (10)
DÉPLACEMENT :	6 (9)	6 (9)	6 (9)
DÉS DE VIE :	1-6 pv	1-6 pv	1-6 pv
TAC0 :	20	20	20
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 (arme)	1-6 (arme)	1-6 (arme)
ATTAQUES SPÉCIALES :	+3 pour toucher avec un arc ou une fronde	+3 pour toucher avec un arc ou une fronde	+3 pour toucher avecun arc ou une fronde
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	P (90 cm)	P (1,20 m)	P (90 cm)
MORAL :	Stable (11-12)	Stable (11-12)	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35	35	35

Les petites-gens sont des êtres paisibles et travailleurs. Leurs communautés sont semblables à celles des humains, sauf qu'elles contiennent de nombreux terriers en plus des habitations de surface.

Ces êtres font dans les 90 cm de haut. Ils ont le teint mat, les yeux bleus ou noisette, et des cheveux allant du noir au châtain clair. Ils portent le plus souvent des vêtements colorés mais avant tout pratiques et apprécient tout particulièrement les casquettes et les tuniques. En plus de leur langue maternelle, nombre de petites-gens parlent le commun, le gnome, le gobelin ou l'orque.

Combat : les petites-gens sont capables de se battre avec une grande férocité lorsqu'il s'agit de défendre leur communauté ou la cause du bien en général. Elles sont particulièrement douées pour manier arcs et frondes (ce qui se traduit par un bonus de +3 pour toucher), qu'elles utilisent toujours au mieux sur le champ de bataille. Elles ont souvent recours à des feintes visant à attirer l'ennemi à découvert, suite à quoi elles le noient sous un déluge de projectiles en restant elles-mêmes à l'abri.

Lorsqu'elles savent qu'un affrontement se prépare, elles revêtent une armure de cuir ou un gambison. Elles sont souvent armées d'épées courtes ou de hachettes, et deux tiers des leurs ont également un arc court ou une fronde.

Toutes les petites-gens dont le niveau est supérieur à la normale sont CA 6, tandis que celles de niveau 3 ou 4 portent une cotte de mailles par-dessus leur armure de cuir (CA 4). Celles dont le niveau est supérieur à la moyenne ont 10 % de chances par niveau de posséder une arme ou une armure magique.

Toutes les petites-gens résistent naturellement à la magie et aux poisons, ce qui leur permet d'effectuer leurs jets de sauvegarde contre ces types d'attaques comme si elles avaient 4 niveaux de plus. De plus, elles sont particulièrement douées pour ce qui est de se cacher ou de se déplacer silencieusement, et leurs adversaires subissent un malus de -5 à leur jet de surprise. Quand elles se cachent en pleine nature, elles sont considérées comme invisibles tant qu'elles ne bougent pas.

Habitat/Société : un village de petites-gens abrite généralement entre 30 et 300 cents habitants (30d10). La communauté comprend également deux guerriers de niveau 2 et un prêtre de niveau 3 par tranche de trente individus normaux. S'il y a plus de 90 petites-gens, leur chef est un guerrier de niveau 3. Enfin, si elles sont au moins 150, elles sont dirigées par un guerrier de niveau 9, deux guerriers de niveau 4 et trois de niveau 3. De plus, une communauté aussi importante comprend toujours un prêtre de niveau 5.

Ces êtres sociables et joviaux savent apprécier les plaisirs simples de la vie. Bien que petits, leurs doigts sont extrêmement habiles et leur permettent de confectionner des objets d'une grande beauté. Ils n'aiment pas l'eau ni les températures extrêmes et préfèrent s'installer dans les campagnes des régions tempérées. Ils s'entendent bien avec les humains et reçoivent un bonus de +2 à leurs jets de réaction avec les PNJ humains.

Écologie : les petites-gens chassent de temps en temps, mais elles se nourrissent principalement de pain, de fruits et de légumes, ajoutant à ce régime alimentaire un petit faisan ou deux de temps en temps. Elles vivent environ une centaine d'années.

Grand-gars

Les grands-gars sont plus grands (1,20 m) et plus élancés que les autres petites-gens. Ils sont également plus rares. Leur peau est pâle, leur chevelure blonde. Ils parlent souvent l'elfe en plus de toutes les langues indiquées ci-dessus, et ils adorent d'ailleurs la compagnie de ces créatures. Au combat, ils sont généralement montés sur des poneys et armés d'épieux ou de petites lances. Ceux qui ont au moins 17 en Force peuvent devenir guerriers de niveau 6. Ils ont une espérance de vie de 180 ans. Tout comme les elfes, ils ont une chance sur six de détecter les portes secrètes. Ils bénéficient d'un bonus de +2 pour ce qui est de surprendre leurs adversaires tant qu'ils se trouvent en forêt ou en terrain boisé.

Costaud

Les costauds sont plus petits et plus râblés que les pieds-velus. Ils aiment beaucoup les pierres précieuses et la belle maçonnerie, ce qui les encourage souvent à devenir bijoutiers ou tailleurs de pierres. Il est rare qu'ils frayent avec les humains ou les elfes, mais ils apprécient la compagnie des nains, dont ils parlent souvent couramment la langue. Tout comme eux, ils sont dotés d'infravision (portée 20 m), ont 75 % de chances de détecter les passages inclinés et 50 % de chances de pouvoir déterminer dans quelle direction ils se dirigent lorsqu'ils se trouvent sous terre. Ceux qui ont au moins 17 en Force peuvent devenir guerriers de niveau 9. Leur affinité avec les nains a déteint sur leur mode de combat, et nombre d'entre eux se battent désormais à l'aide de marteaux et de morgensterns. Ils ne craignent pas l'eau et sont en fait d'excellents nageurs. Beaucoup d'entre eux dépassent les 140 ans.



Phénix

CLIMAT/TERRAIN :	Les Élysées
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	O
ALIGNEMENT :	Neutre bon

NOMBRE APPARAISSANT :	1-3
CLASSE D'ARMURE :	-3
DÉPLACEMENT :	6, vl 39 (D)
DÉS DE VIE :	20
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-12 ou 1-8/1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Cri
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes au moins +3, jamais surpris
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 %
TAILLE :	E (12 m ou plus d'envergure)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	19.000

Le phénix est un immense oiseau natif d'un autre plan, que certains élèvent en symbole de la liberté et de la réincarnation. Quoi qu'il en soit, il s'agit d'une créature mortelle ayant presque atteint un statut divin.

Il ressemble à un gros oiseau faisant plus de 12 m d'envergure et au plumage multicolore. Ses plumes sont violettes, rouge vif, rouge cramoisi et orange, tandis que son bec et ses serres sont indigo et que ses yeux brillent comme deux gros rubis.

Il parle une langue qui lui est propre et est capable de communiquer avec toutes les créatures volantes. Il peut également se faire comprendre des autres créatures par empathie ou à l'aide d'une forme de télépathie limitée.

Combat : le phénix est un esprit libre et bon, qui ne tire aucun plaisir du fait d'avoir à combattre d'autres créatures. Mais lorsque le combat est inévitable, il sait se montrer redoutable. Tant qu'il est en vol, il se bat à l'aide de ses serres, qui infligent chacune 1d8 points de dégâts. Une fois posé, il délivre des coups de bec qui infligent chacun 2d6 points de dégâts. Mais il est extrêmement intelligent et préfère généralement faire appel à ses pouvoirs magiques.

Dès le début de chaque round, il lâche un cri perçant qui ralentit le temps de réaction de ses adversaires. Ainsi, toutes les créatures de moins de 12 dés de vie (ou les personnages n'ayant pas atteint le niveau 12) distantes de moins de 10 m voient leur jet d'initiative pénalisé d'un malus de +3. Ce cri n'a aucun autre effet sur les facultés martiales du phénix.

Il peut également jeter les pouvoirs suivants au niveau 20, à raison d'un par round. Tous sont utilisables à volonté, sauf indication contraire :

- *altération des feux normaux*
- *apaisement* (dans un rayon de 3 m)
- *appel de créatures des bois* (1 fois par jour)
- *cécité*
- *charme de feu*
- *charme-serpents*
- *clignotement*
- *contrôle de la température sur 3 mètres*
- *délivrance de la malédiction*
- *détection de la magie* (toujours actif)
- *détection des charmes* (toujours actif)
- *détection des pièges*
- *détection du mal* (toujours actif)
- *duo-dimension* (1 fois par jour)
- *flou*
- *fourvoiement magique*
- *invisibilité*
- *lumière éternelle*
- *lumières dansantes*
- *métamorphose* (3 fois par jour)
- *mur de feu* (1 fois par jour)
- *neutralisation du poison* (1 fois par jour)
- *nuage incendiaire* (1 fois par semaine)
- *orientation* (1 fois par jour)
- *production de feu*
- *protection contre le mal sur 3 mètres* (toujours actif)
- *pyrotechnie*
- *réincarnation* (1 fois par jour)
- *rumeur illusoire*
- *semences de feu* (1 fois par jour)
- *vapeur colorée* (3 fois par jour)
- *voile* (1 fois par jour)

En écartant les ailes et en effectuant une danse rituelle, il peut également jeter les sorts suivants au niveau 40 :

- *dissipation de la magie*
- *dissipation du mal*
- *renvoi*

Ces trois pouvoirs peuvent être utilisés à volonté, mais chacun requiert 1 round complet, pendant lequel le phénix ne peut rien faire d'autre (pas même crier).

Quiconque est touché par l'aile de cette créature bénéficie d'un sort de *soins des blessures légères*, mais chaque phénix ne peut toucher un individu donné plus de 2 fois par jour. De la même manière, quiconque touche sa crête bénéficie d'un sort de *guérison des maladies* (limité à un par personne et par jour).

Lorsqu'il se trouve en danger, le phénix peut transformer les gouttes de son sang en baies de houx similaires à celles que produit le sort *semences de feu*, une baie étant créée par tranche de 5 points de dégâts subis par le monstre.

Dans une situation de péril extrême, il peut également créer (au niveau 40) un effet combinant *tempête de feu* (6 m de haut, 1,50 m de large et 8 m de long) et *nuage incendiaire*, même s'il a déjà fait appel à ce pouvoir. Cela le détruit mais laisse à sa place un jeune phénix disposant de toutes les facultés de son prédécesseur.

Ces êtres merveilleux peuvent se rendre à l'envi dans les Plans Astral et Éthéré. Ils ne peuvent être touchés que par les armes dont le bonus magique est au moins égal à +3 et ne sont jamais surpris. Leur infravision porte à 40 m.

Habitat/Société : les phénix sont des créatures pour le moins étranges, qui tiennent une place de choix dans les légendes de nombreuses tribus barbares et autres cultures primitives. On prétend qu'ils sont l'incarnation de la réincarnation, et tout le monde connaît l'image du phénix qui renaît de ses cendres (en fait, ce faisant, il s'immole lui-même et donne naissance à un nouveau phénix). Ce sacrifice ultime fait qu'il est considéré comme une créature d'une grande noblesse.

Les légendes prétendent qu'il a une espérance de vie extrêmement longue, et certains textes avancent des chiffres compris entre 1.000 et 12.000 ans, selon les sources. Quand l'heure est venue pour lui de mourir, il part en direction des montagnes, loin de toute civilisation. Au sommet du plus haut pic de la région, il se bâtit un grand nid de paille et de plantes. Puis il s'y allonge et contemple une dernière fois ce monde qu'il a connu et, convaincu qu'il n'a plus rien à faire sur cette terre de larmes, il s'immole dans un véritable ouragan de feu. Quand le calme revient, le nid est toujours là, aucunement brûlé, et il est désormais occupé par un tout jeune phénix arborant les mêmes couleurs que son parent. Selon certaines légendes, le nouveau-né doit alors se rendre au temple du soleil pour y ensevelir le corps momifié de son géniteur.

En général, les phénix sont des créatures solitaires qui s'installent loin des humanoïdes. Bien qu'ils soient capables de se rendre dans les Plans Astral et Éthéré (et donc dans la totalité des plans inférieurs et supérieurs), ils préfèrent passer leur existence dans les Élysées ou en un lieu désert du Plan Primaire.

Chaque culture possède sa propre légende au sujet du phénix, et toutes diffèrent légèrement les unes des autres. Certaines pensent qu'il représente le côté bénéfique de la mort et apparaît à ceux pour qui la fin est proche. D'autres, principalement des sociétés maléfiques, le conçoivent comme un symbole de colère et de destruction, après le passage duquel tout n'est plus que cendres. Enfin, d'autres cultures le voient comme un ami et un bienfaiteur des créatures d'alignement bon.

Bien que le phénix soit entouré d'un grand mystère, il y a tout de même certaines choses qui sont connues à son sujet. Il est manifeste qu'il sert la cause du bien, et même s'il ne recherche pas activement les créatures maléfiques pour les détruire, il laisse rarement passer une occasion de le faire lorsque celle-ci vient à se présenter. De plus, malgré les différences d'idéologie, de croyance et de philosophie existant entre les diverses cultures, il y a un point qui reste constant : le phénix est le symbole de la création par le biais de la destruction. Certaines cultures pensent que le feu purifie tout ce qu'il touche, tandis que d'autres considèrent qu'il ne fait que détruire. Ces deux avis sont corrects pour ce qui est du phénix. Il suffit de voir la manière dont il se reproduit : un immense brasier détruit le vieux phénix, faisant disparaître en un instant une immense source de sagesse et des siècles d'expérience, mais il crée à la place une créature toute jeune et à l'esprit distinct, ce qui permet de purifier la lignée.

Écologie : de toutes les créatures magiques ou surnaturelles, c'est peut-être le phénix que sages et alchimistes recherchent le plus. La quasi-totalité des parties de son corps peuvent être utilisées comme ingrédients ou pour effectuer des recherches magiques.

Ses plumes se prêtent à de multiples emplois. Elles peuvent décorer un *bâton de soins*, servir d'ingrédient pour concocter des *potions de grands soins* ou encore être utilisées de multiples autres façons (principalement en rapport avec la magie curative). Ses yeux, son bec et ses serres ont une grande valeur et se négocient généralement à plus de 5.000 pièces d'or (évidemment, il n'est pas toujours facile de trouver un acheteur, car la plupart des cultures acceptent mal que l'on tue un phénix).

Les érudits ne peuvent qu'émettre des hypothèses quant à la nature exacte de cette créature. Tous les phénix sont mâles et leur cycle de reproduction passe nécessairement par l'immolation, mais personne ne sait s'il s'agit là d'un cycle naturel ou d'une naissance magique.

Convocation de phénix (Convocation)

Sort de prêtre de niveau 6 (sphère Animale)

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round par niveau
Temps d'incantation : 2 rounds
Aire d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce puissant sortilège permet d'appeler un phénix à son aide. Pour l'utiliser, le prêtre doit toutefois être d'alignement bon, à moins qu'il ne s'agisse d'un druide. S'il est d'alignement neutre (autre qu'un druide) ou mauvais, il ne peut pas convoquer de phénix.

Lorsque ce sort est jeté, un phénix y répond toujours. Il peut toutefois mettre un certain temps avant de se manifester, en fonction de l'endroit où il se trouve quand il capte l'appel. Il arrive donc 1d8-1 rounds après la fin du sort (sur un résultat de "0", il apparaît immédiatement au milieu d'un gigantesque brasier).

Compte tenu de l'alignement du prêtre, il serait surprenant qu'il y ait un conflit d'intérêts entre le phénix et lui. Mais au cas où cela se produirait, l'oiseau de feu refuse catégoriquement d'attaquer des créatures d'alignement bon (à moins que le prêtre n'ait vraiment une *excellente* raison à lui fournir). Par contre, il est prêt à faire le sacrifice de sa propre existence s'il juge que la cause pour laquelle on l'a appelé en vaut la peine.

Lorsque le sort cesse de faire effet, le phénix ne disparaît pas mais est libre d'agir à sa guise. Il peut donc continuer à faire ce pour quoi il a été appelé ou tout simplement s'en aller s'il juge que cela ne valait pas la peine qu'on le dérange.

Les composantes matérielles de ce sort sont un bout de charbon incandescent et trois diamants valant au moins 500 pièces d'or chacun (qui sont incinérés lorsque l'appel est lancé).

Pieuvre géante

CLIMAT/TERRAIN :	Eau salée
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	(R)
ALIGNEMENT :	Neutre (mauvais)

NOMBRE APPARAISSANT :	1-3
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	3, ng 12
DÉS DE VIE :	8
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	7
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4 (x6)/2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Constriction
DÉFENSES SPÉCIALES :	Encre, changement de couleur
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,70 m à 3,60 m de large)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000

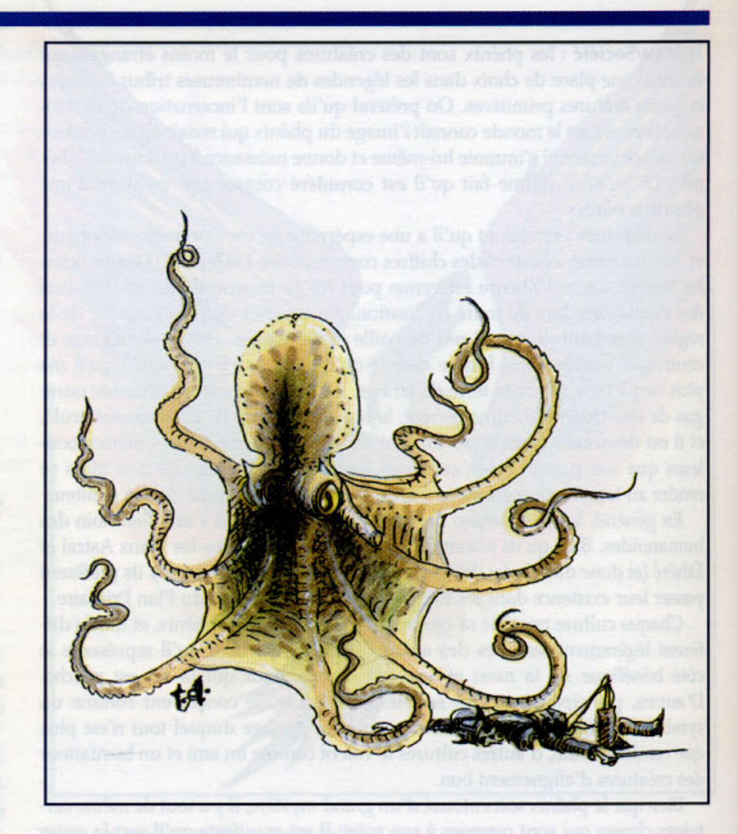
Ces terribles monstres constituent un véritable fléau pour les marins et pêcheurs en haute mer. Rusées et démoniaques, les pieuvres géantes s'attaquent parfois aux navires, coulant les plus petits et s'emparant de quelques hommes d'équipage des plus grands.

Elles changent de couleur pour se fondre dans leur élément, et la palette de teintes qu'elles peuvent prendre est étonnamment étendue, puisqu'elle va du vert au noir et peut, par exemple, s'agrémenter de taches bleues ou encore de rayures rouges. Leurs tentacules ont souvent l'apparence de longues traînées d'algues. Une fois qu'elles sont camouflées de la sorte, il n'existe que 10 % de chances de les repérer, et c'est en général parce que leurs yeux les trahissent. Leur couleur normale oscille entre le brun et le gris, tandis que leur bec est jaune vif, et leur bouche aussi orange que leur langue.

Combat : la pieuvre s'attaque souvent aux nageurs ou aux petits bateaux pour en dévorer l'équipage. Il arrive qu'elles se regroupent à plusieurs pour s'en prendre à un bâtiment de plus grande taille, et tout navire attrapé par l'un de ces monstres voit sa vitesse chuter brusquement et finit par s'arrêter complètement 3 tours plus tard.

La pieuvre géante se bat le plus souvent à l'aide de six de ses tentacules, les deux derniers lui servant à se fixer au navire. Chacun de ces appendices délivre 1d4 points de dégâts lorsqu'il touche sa cible, mais à moins que l'on ne parvienne à le sectionner ou à s'en défaire, il se resserre ensuite sur sa victime pour lui infliger 2d4 points de dégâts par round. Si jamais un des tentacules amène une proie à proximité du bec du monstre, celui-ci peut la mordre et lui délivrer 2d6 points de dégâts par coup.

Toute créature faisant moins de 2,40 m de haut ou de long ne peut être attaquée par plus d'un seul tentacule, et il y a 25 % de chances que ses deux bras se retrouvent collés à son corps lorsque l'appendice de la pieuvre touche (et 25 % de chances qu'aucun de ses bras ne soit retenu). Lorsque ses deux bras sont pris, la victime est incapable de se défendre. Si un seul est attrapé, elle peut toujours se battre mais voit ses jets d'attaque pénalisés d'un malus de -3. Par contre, si ses deux bras sont libres (autrement dit, si le tentacule est enroulé autour de sa taille), son malus est seulement de -1. Les appendices de la pieuvre serrent avec une Force de 18/20, et un individu au moins aussi fort peut les empêcher de se resserrer en faisant usage de ses muscles. Cela ne le libère pas, mais il ne subit aucun dégât dû à la constriction. Par contre, la pieuvre tente aussitôt de l'amener jusqu'à son bec pour le mordre. Il n'existe qu'un seul moyen de libérer le malheureux : trancher le tentacule, ce



qui nécessite de lui infliger 8 points de dégâts (qui ne sont pas soustraits du total de points de vie du monstre).

Lorsque au moins trois de ses tentacules ont été sectionnés, il y a 90 % de chances que la pieuvre cherche à s'enfuir en projetant un nuage d'encre de 20 m x 20 m x 12 m. Ce nuage empêche quiconque se trouve pris dedans de voir quoi que ce soit, et la pieuvre blessée en profite pour se replier vers son antre ou en direction d'une proche cachette. Les tentacules sectionnés repoussent en 2 ou 3 mois.

Habitat/Société : même si plusieurs pieuvres peuvent parfois coopérer pour s'en prendre à une importante source de nourriture, ces créatures sont généralement solitaires. Elles préfèrent les eaux chaudes de faible ou moyenne profondeur et résident dans des épaves de bateaux ou des grottes sous-marines. Les éventuelles richesses que l'on peut trouver dans leur repaire appartenaient autrefois aux individus qu'elles ont dévorés là. Ces chasseuses-nées sont dotées d'une grande patience et restent en permanence dans un secteur extrêmement réduit (elles préfèrent attendre que leurs proies viennent à elles). Le printemps est la saison des amours. Comme la plupart des animaux marins, elles pondent leurs œufs dans un récif et laissent les petits se débrouiller tout seuls.

Écologie : lorsque le gibier se fait rare ou quand la pieuvre a été blessée, elle se nourrit de petits crustacés ou même d'algues. Pour elle, la survie passe avant toute chose. Elle chasse de préférence de nuit, et il n'est pas rare qu'un membre d'équipage ayant disparu dans l'obscurité ait, en fait, été happé par un tentacule et se soit fait dévorer sous la surface des flots.

La peau caoutchouteuse des pieuvres géantes est résistante et étanche, et les marins suffisamment chanceux pour parvenir à tuer l'un de ces monstres l'utilisent pour s'en faire des coupe-vent imperméables. Les pieuvres géantes sont également chassées pour leur encre, qui peut servir à rédiger des parchemins magiques.

Pirate de Gith

CLIMAT/TERRAIN :	Espace incontrôlé
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Militaire (vaisseau)
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	A (N)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	20-40/Équipage du vaisseau
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	7-11
TAC0 :	Spécial
NOMBRE D'ATTAQUES :	Variable
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m à 2,10 m)
MORAL :	Champion (16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Spécial



Quand, à la suite de leur meneuse Gith, les githyankis se libérèrent du joug des flagelleurs mentaux, une partie de leur race décida de fuir, non pas dans le Plan Astral, mais en direction de l'espace incontrôlé.

Grands et émaciés, les pirates de Gith ressemblent à des humanoïdes squelettiques dont la couleur de peau varie du gris sale au jaune terne. Leurs longs cheveux bruns et casseux leur tombent dans le dos et sur cette armure ciselée et parée de bijoux qu'ils aiment revêtir.

Combat : les pirates de Gith peuvent être guerriers, magiciens ou guerriers/mages, mais ils sont en tout cas limités au niveau 11 dans chaque classe. C'est généralement le guerrier de plus haut niveau qui commande leur vaisseau. De cette manière, les mages (mono-classés ou bi-classés) peuvent se charger des déplacements (par voie de spelljamming) et utiliser leurs sorts en cas de combat.

On rencontre également parfois des clercs de Gith (qui sont eux aussi limités au niveau 11). Les guerriers/clercs sont extrêmement rares et ils dirigent presque à tous les coups le vaisseau sur lequel ils se trouvent.

Lorsqu'ils se rapprochent de leur adversaire, les pirates font appel à leurs sorts et à toutes les armes que possède leur bâtiment. Au corps à corps, ils utilisent des armes diverses mais la plupart préfèrent manier l'épée.

Les bases de ces créatures sont cachées dans de petits astéroïdes. Les pirates de Gith tentent toujours de s'emparer de tout vaisseau plus gros, plus rapide ou mieux armé que le leur. En particulier, ils ne reculent devant rien pour essayer de s'approprier un vaisseau elfique croisant dans leur secteur (voir ci-dessous). Il n'est donc pas étonnant que de nombreuses armadas elfiques mettent à prix la tête de ces pirates.

Mais ce sont tout de même les illithids que ces monstres haïssent le plus. Les pirates de Gith sont prêts à tout pour tuer tous les flagelleurs mentaux qu'ils rencontrent, et aucun d'entre eux n'utilisera jamais un vaisseau illithid capturé.

L'équipage d'un vaisseau pirate varie mais comprend généralement les officiers suivants :

1 capitaine (guerrier ou guerrier/clerc de plus haut niveau à bord)
1 second (guerrier/mage ou clerc de plus haut niveau)
1 spelljammer en chef (magicien de plus haut niveau)

Quant au reste de l'équipage, les trois classes les plus courantes y sont distribuées de manière équitable.

Habitat/Société : la philosophie des pirates s'applique à tous les aspects de l'existence : le plus fort prend ce qui lui plaît. Chaque navire est d'une importance primordiale pour son équipage, car c'est lui qui détermine quel est le rang social de tel ou tel équipage au sein de la base. Cela explique pourquoi les pirates tentent sans cesse de s'emparer de meilleurs bâtiments. Chaque base est en effet contrôlée par le plus important vaisseau ou par une coalition constituée des plus grosses embarcations.

Ces isolationnistes convaincus ne vivent jamais avec aucune autre race. En fait, il y a même de bonnes chances qu'ils tentent d'exterminer jusqu'au dernier ceux qui s'installent un peu trop près à leur goût. Dans l'ensemble, bien qu'ils soient d'abord et avant tout pirates, ils vivent de manière ordonnée et quasi-militaire.

Tous les adultes de cette race possèdent les facultés magiques suivantes, qu'ils peuvent utiliser 3 fois par jour chacune : *changement de plan*, *ESP* et *projection astrale*. Toutes ces facultés fonctionnent comme le sort du même nom (jeté au plus faible niveau possible). Ce sont ces mêmes pouvoirs qui permettent aux pirates de piloter des navires dotés de heaumes en série, mais ils ne sont utilisables que dans l'espace incontrôlé, pas dans le phlogiston.

Mais ces créatures deviennent véritablement très dangereuses lorsqu'elles combinent leurs facultés raciales, les propriétés des heaumes de spelljamming (mineurs ou majeurs) et la structure organique si spécifique aux vaisseaux elfiques. Lorsqu'un pirate de Gith se trouve à la barre d'un bâtiment elfique (et ce, quel que soit le type de ce dernier), il peut utiliser ses facultés de *changement de plan* et de *projection astrale* pour faire passer le vaisseau entier, et tout ce qu'il contient, dans le Plan Astral (il ne peut toutefois plus faire appel à ses pouvoirs de *changement de plan* ou de *projection astrale* avant la fin de la journée). Cela permet aux pirates de s'enfuir en cas de situation difficile, mais aussi de tendre des embuscades en restant dans le Plan Astral à proximité de voies commerciales connues et en repassant dans le Plan Primaire dès que leur proie est en vue. Ils ne peuvent néanmoins utiliser de cette manière que les vaisseaux elfiques pesant moins de 50 tonnes.

Écologie : les pirates de Gith sont de vrais carnivores. Ils se moquent totalement de l'état de fraîcheur de la viande qu'ils ingèrent, tant qu'elle n'est pas putréfiée. Certaines bandes de pirates sont également cannibales.

Plante, dangereuse

	Arbre fétide	Chatourneur	Dionée géante	Étrangleur	Fronde à trois fleurs	Lance-épines	Lierre décérébrant	Zombi décérébré
CLIMAT/TERRAIN :	Régions chaudes	Terre ferme	Collines ou forêts tempérées	Forêt tempérée	Forêt tropicale	Terre ferme	Forêt tempérée ou souterrain	Forêt tempérée ou souterrain
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare	Très rare	Rare	Très rare	Rare	Rare	Rare
ORGANISATION :	Grappe	Solitaire	Paire	Solitaire	Buisson	Grappe	Solitaire	Groupe
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Diurne	Diurne	Diurne	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Soleil, nutriments (sol)	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	J-Nx5, Q	Aucun	Aucun	Aucun	B	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-20	1-2	1-2	1	1-10	3-12	1	1 toutes les 2 fleurs
CLASSE D'ARMURE :	8	4/7/9	6	6/5	9	8	7	10 ou mieux
DÉPLACEMENT :	0	0	0	1/2	0	0	0	6
DÉS DE VIE :	5-8	5	4-9	25	2+8	4	3	2 (spécial)
TAC0 :	5-6 DV : 15 7-8 DV : 13	15	Spécial	7	17	Spécial	17	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 2-5	3-6	Aucune	8 ou plus	1	1 volée	2-12	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun	2-5	Aucun	1-4	Aucun	2-8	Aucun	1-8 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Piège	Voir ci-dessous	Strangulation	Voir ci-dessous	Rosée	Pollen	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Aucune	Aucune	Voir ci-dessous	Aucune	Aucune	Immunités	Immunités
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	E (6 m de haut)	E (4,50 m de rayon)	De G à T (1,20 m par DV)	E (6 à 48 m de long)	M (1,50 m à 2,40 m de haut)	M (1,20 m de rayon)	G (carré de 6 m de côté)	M (1,20 m à 2,10 m de haut)
MORAL :	Moyen (8-10)	Stable (11-12)	Stable (12)	Élite (14)	Moyen (10)	Moyen (8-10)	Sans peur (20)	Sans peur (20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	5 DV : 270 6 DV : 420 7 DV : 650 8 DV : 975	3 "scies" : 270 4-5 scies : 420 6 scies : 975	4 DV : 650 5 DV : 975 6 DV : 1.400 7 DV : 2.000 8 DV : 3.000 9 DV : 4.000	18.000	420	270	650	120

Ces plantes sont parmi les pires dangers que l'on peut avoir à affronter dans les contrées sauvages. Elles se nourrissent d'animaux, et peut-être leur fonction consiste-t-elle à venger le monde végétal du règne animal.

Arbre fétide

L'arbre fétide, ou faux-palmier, ressemble à un palmier comme les autres sauf qu'il arbore toujours 5-8 (1d4+4) fruits sphériques, semblables à des noix de coco, dans sa partie supérieure. La peau extrêmement tendue qui les recouvre est de couleur bleue, violette ou lilas.

Lorsque l'on passe sous un arbre fétide, il y a 20 % de chances que l'un des fruits se décroche. En cas de contact important avec le tronc (soit parce que l'on se cogne dedans, soit parce que l'on cherche à y grimper), 2-5 fruits tombent. Déterminez aléatoirement la ou les cibles attaquées. Elles sont considérées CA 10 contre cette attaque. Quand le fruit heurte une surface solide, il éclate et projette une substance écœurante dans un rayon de 1,50 m (ceux qui se trouvent entre 1,50 m et 3 m de distance ont tout de même 25 % de chances de se faire asperger). Ce liquide gluant provoque haut-le-cœur et vomissements pendant 3 rounds. De plus, les victimes voient leur score de Force diminuer de moitié pendant 1 heure. Il n'y a aucun jet de sauvegarde contre les effets nocifs de cette substance.

Les individus aspergés doivent ensuite se laver à l'aide d'alcool (les variétés buvables font parfaitement l'affaire) s'ils ne veulent pas attirer l'attention des carnivores des alentours (s'ils ne le font pas, les chances de rencontres aléatoires sont doublées). L'odeur est immanquable à moins de 15 m et elle persiste pendant 1-4 heures si on ne la fait pas disparaître comme indiqué ci-dessus.

Chatourneur

Cette plante, que d'aucuns nomment fléau des bûcherons, se présente sous la forme d'un buisson central couvert de grosses baies vert pâle qui sentent divinement bon (elles sont d'ailleurs tout à fait mangeables et riches en protéines). Plusieurs feuilles s'écartent jusqu'à 1,50 m ou 2 m du centre de la plante. Elles sont larges, vert sombre et couvertes de nervures. Mais elles cachent également 3-6 (1d4+2) tiges violettes extrêmement rigides et en forme de scie. Un chatourneur en pleine santé en possède automatiquement 6, un autre malade, moins.

Quiconque passe à proximité de l'une des feuilles risque de se faire attaquer. La feuille s'enroule autour de la créature (elle peut éventuellement en attraper deux d'un coup) sans tenir compte de l'armure éventuelle que cette dernière porte pour déterminer sa CA (mais les bonus dus à la Dextérité et un éventuel bouclier sont bien pris en compte). Il faut par la suite réussir un test de Force pour se libérer de l'étreinte de la feuille.

Tout individu ainsi saisi se fait attaquer par les tiges-scies, et ce, même s'il parvient à se libérer au cours du même round où il a été attrapé. Chaque tige peut attaquer 1 fois par round et inflige 1d4+1 points de dégâts. Elle déchire les chairs de la victime, et la plante se nourrit du sang dont elle se retrouve aspergée. Une victime toujours enserrée par une feuille ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA (armure et protections magiques continuent toutefois de faire effet).

Chaque tige-scie est CA 4 et a 17-24 pv (1d8+16). Les feuilles sont quant à elles CA 7 et ont 9-16 pv chacune (1d8+8). Ces points de vie sont en plus de ceux du buisson central, qui est, lui, CA 9 (mais il est totalement impossible de l'attaquer de l'extérieur lorsqu'il redresse toutes ses feuilles). Quiconque se retrouve enserré par une feuille peut attaquer une tige ou le buisson central, mais uniquement à l'aide d'une arme de petite taille. Tiges et fleurs tranchées repoussent en 2-8 semaines, à moins que la plante n'ait été tuée.

Dionée géante

Cette sournoise parente de la dionée commune attire ses proies grâce à ses senteurs, puis elle les attrape et les dissout à l'aide de ses sécrétions acides. Elle a l'apparence d'un énorme buisson d'où jaillissent des fleurs violettes montées sur de longues tiges et de larges feuilles qui ne poussent, elles, qu'au niveau du sol.

En cours de journée, la dionée géante libère continuellement du pollen, et toutes les créatures passant à moins de 20 m d'elle doivent réussir un jet de

sauvegarde contre le poison sous peine d'être attirées par l'odeur. Celles qui le ratent se dirigent droit vers la plante et montent volontairement sur l'une des grosses feuilles étalées sur le sol. Cette dernière se referme alors, et la victime n'a plus aucune chance de lui échapper. Une créature emprisonnée de la sorte ne peut être libérée tant que la plante n'a pas été détruite. Les sécrétions de cette dernière sont extrêmement acides et infligent, chaque round, un nombre de points de dégâts égal à la CA de la victime (sans prendre en compte les modificateurs dus à la Dextérité ou à un éventuel bouclier). Quelle que soit sa classe d'armure, la victime subit au moins 1 point de dégâts par round. Tous ses objets attaqués par l'acide doivent réussir un jet de sauvegarde à chaque round (les objets métalliques reçoivent un bonus de +2).

Le pollen de la dionée géante est si puissant qu'une victime ayant raté son jet de sauvegarde a besoin de 24 heures pour ne plus en ressentir les effets. Les vapeurs qui se dégagent de la plante lorsqu'on la brûle produisent le même résultat. Compte tenu de sa virulence, il n'est pas étonnant que le nectar de la dionée géante serve d'ingrédient à la préparation des *philtres d'amour*.

Étrangleur

L'étrangleur, ou liane étrangleuse, est une gigantesque liane olivâtre, large de 20 à 60 cm et dotée de multiples vrilles. Ces dernières sont flexibles, ce qui leur permet de se déplacer très lentement, à la vitesse de 5 m par round. Elles sont attirées par la chaleur et la lumière.

La liane principale a 1 point de vie par dé pour 6 m de long, et les vrilles ont chacune 2 points de vie tous les 6 m de liane principale (leurs points de vie viennent en plus de ceux de la plante principale). Il y a 4 vrilles tous les 3 m de liane. Le plus petit étrangleur qui soit fait 6 m de long ; il a donc 25 pv (1 par DV) et 8 vrilles (2 pv chacune). Par contre, un étrangleur ayant atteint sa taille maximale fait 48 m de long, a 200 pv (8 par DV) et 64 vrilles (16 pv chacune). La liane centrale est CA 6, les vrilles CA 5.

Une cible ne peut être attaquée que par un maximum de 4 vrilles. Ces dernières n'ont absolument rien de remarquable par rapport à la végétation ambiante et peuvent aisément se saisir d'une victime qui ne se doute de rien. Il est possible de se libérer en réussissant un jet de barreaux et herses, mais une seule tentative est autorisée ; si elle échoue, il ne reste plus qu'à sectionner la vrille. La victime subit 1d4 points de dégâts par round, et il y a également 10 % de chances (non cumulables) par round que la vrille parvienne à s'enrouler autour de son cou, auquel cas la malheureuse décède après 1 round complet de strangulation.

L'étrangleur est immunisé contre la flamme des torches, mais les feux plus chauds (comme celui provoqué par une flasque d'huile) lui infligent des dégâts normaux et font reculer les vrilles. Ce végétal n'est guère endommagé par les sorts à base de froid (1 point de dégâts par dé seulement), mais ceux-ci ont également pour effet de faire tomber en hibernation, pendant 2-5 rounds, la partie touchée. L'électricité ne lui inflige aucun dégât et double sa vitesse de déplacement pendant 2-5 rounds.

Fronde à trois fleurs

Les tiges vert sombre de cette plante s'achèvent par trois fleurs en forme de trompette et aux couleurs très vives. L'une est orange, l'autre rouge et la troisième jaune. D'autres combinaisons de couleurs sont possibles, mais extrêmement rares.

Chaque fleur possède une fonction qui lui est propre. L'orange tire 2-8 pistils longs de 1 m et couverts de pollen. Toute créature touchée par l'un d'entre eux doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de tomber dans le coma pendant 1-4 heures. Extrêmement sensibles, les vrilles de la plante disent ensuite à la fleur jaune où elle peut trouver la victime endormie. La fleur jaune s'incline alors au-dessus de sa proie et se secoue, ce qui fait choir une petite pluie d'enzymes collants qui délivrent 2d4 points de dégâts par round tant qu'on ne les a pas lavés à grande eau (les dégâts sont réduits de 1 point par flasque d'eau utilisée ; une immersion complète fait disparaître les enzymes en 1 round). La fleur rouge se penche quant à elle sur la victime endormie et utilise son pistil pour la vider de son fluide vital au rythme de 1d6 points de vie par round.

Lance-épines

Les lance-épines sont des plantes blanches qui s'ornent de fleurs jaune pâle et couvertes de rosée. Ces monstres carnivores font dans les 2,40 m de diamètre et restent toujours très près du niveau du sol.

Comme leur nom l'indique, ces plantes attaquent les créatures vivantes en les lardant d'épines. Chacun de ces projectiles peut être tiré à 10 m de distance et inflige 1 point de dégâts. La plante tirant toujours un éventail d'épines sur ses cibles, celles-ci sont automatiquement atteintes et subissent 2d4 points de dégâts à chaque round. Les lance-épines poussent souvent à proximité les uns des autres, et chacun possède une quantité de projectiles virtuellement inépuisable. Comme il s'agit là de leur unique défense, on les trouve souvent dans des endroits reculés, comme dans une fosse ou une caverne difficilement accessible ou encore au sommet d'un mur.

Les feuilles et la tige du lance-épines sont couvertes d'une résine adhésive. Quiconque les touche se retrouve collé à moins d'avoir au moins 13 en Force, auquel cas il est possible de se libérer en 1-4 rounds. Dans le cas contraire, la plante commence à sécréter son suc digestif acide, et la victime subit 1d3 points de dégâts par round.

Les lance-épines ne sont par particulièrement sensibles au feu, qui leur inflige tout de même des dégâts normaux. Une flamme normale s'éteint au bout de 1 round à leur contact, et le feu provoqué par une flasque d'huile au bout de 2.

Lierre décérébrant et zombi décérébré

Le lierre décérébrant est une plante qui s'attaque aux humanoïdes dont elle dérobe l'Intelligence pour les transformer en zombis décérébrés. Ces deux créatures sont immunisées contre les illusions ainsi que contre les sorts de type *charme*, *sommeil* et *immobilisation*, et tous ceux qui affectent l'esprit.

Le lierre décérébrant est une grande plante rampante de couleur vert clair, dotée de 1-4 bourgeons vert sombre et de 2-12 fleurs jaune vif parsemées de taches violettes. Il peut couvrir un carré de 6 m de côté. Les dégâts que l'on peut infliger à la plante ne l'affectent en rien tant qu'on ne l'attaque pas directement à la racine, car fleurs et vrilles tranchées finissent toujours par repousser. Ce lierre diffuse une odeur douceâtre et attirante quand il est en sommeil.

Il se réveille dès qu'une créature s'approche à moins de 3 m de lui. À cet instant, les fleurs qui sont les plus proches de l'intrus se tournent vers lui et l'aspergent de pollen. Quiconque se fait toucher par cette attaque doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de perdre toute volonté et de se diriger vers la plante, luttant si nécessaire contre tous ceux qui essayeraient de l'en empêcher. Dès que la victime parvient au cœur du lierre décérébrant, un bourgeon se fixe à son crâne et y plante ses vrilles. Ces dernières atteignent le cerveau en 2 rounds, suite à quoi elles absorbent l'Intelligence de la créature au rythme de 1-4 points par round.

Un individu tombant à 0 d'Intelligence meurt instantanément. Par contre, si son score arrive à 1 ou 2, il devient un zombi décérébré (que d'aucuns appellent zombis jaunes) sous le contrôle de la plante. Si le lierre est détruit avant que la victime n'ait été tuée ou transformée en zombi, cette dernière recouvre son Intelligence perdue au rythme de 1 point par jour (un sort de *guérison* lui permet de tout récupérer d'un seul coup). Si la plante est détruite avant le zombi, ce dernier peut être soigné par un sort de *neutralisation du poison*, suivi de *guérison* et de 4 semaines de repos complet.

Seuls les humanoïdes de taille plus ou moins humaine peuvent devenir des zombis décérébrés. Le lierre peut en contrôler un toutes ses deux fleurs. La peau du zombi prend une teinte jaunâtre et ses yeux deviennent vitreux, sans quoi il conserve son apparence d'origine. Il continue de porter les mêmes vêtements et armures, ainsi que d'utiliser les mêmes armes qu'auparavant. Ses points de vie restent les mêmes, mais il attaque désormais comme un monstre à 2 dés de vie. Il ne peut plus jeter le moindre sort et ne bénéficie plus des bonus prodigués par des scores de caractéristique élevés. Le zombi décérébré ne peut s'éloigner au-delà de 30 m de sa plante-mère. Ce n'est pas un mort-vivant. Il est donc impossible de le repousser. Il sert le lierre pendant 2 mois environ, puis s'éloigne d'au moins 60 m et meurt. Les germes qui poussaient à l'intérieur de son crâne éclosent alors et donnent rapidement naissance à un nouveau lierre décérébrant.

Plante, intelligente

	Algues enveloppeuse	Arbre du pendu	Drosère géant	Épineux	Kelpie	Oubliviax	Tertre errant	Vif-aubier
CLIMAT/TERRAIN :	Océan tropical ou subtropical	Forêt tempérée ou subtropicale	Forêt tempérée ou tropicale	Caverne ou forêt chaude et humide	Eau salée tempérée ou tropicale	Région chaude	Marécage ou souterrain humide	Forêt avec des chênes
FRÉQUENCE :	Commun	Très rare	Peu commun	Très rare	Très rare	Rare	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Lit	Solitaire	Solitaire	Meute	Solitaire	Colonie	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Diurne	Diurne	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Nutriments (sol), eau, souvenirs	Omnivore	Nutriments (sol), eau
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Faible (5-7)	Partielle (2-4)	Animale (1)	De faible à moyenne (5-10)	Moyenne (8-10)	Faible (5-7)	Haute (11-12)
TRÉSOR :	J-N, Q, C	Accidentel	Aucun	Aucun	D	Aucun	B, T, X	Spécial
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre (mauvais)	Neutre	Neutre	Neutre mauvais	Neutre mauvais	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	3-12	1	1-4	2-20	1-4	2-12	1-3	1 (90 %) ou 2-4 (10 %)
CLASSE D'ARMURE :	6	3/7	7	3	3	10	0	5
DÉPLACEMENT :	0	0 (voir ci-dessous)	1	15	9, ng 12	0	6	1 (racines 3)
DÉS DE VIE :	2-4	6 (+1 pv par an)	8	4	5	1-2 pv	8-11	5-10
TAC0 :	2 DV : 19 3-4 DV : 17	7	13	17	Spécial	20	8 DV : 13 9-10 DV : 11 11 DV : 9	5-6 DV : 15 7-8 DV : 13 9-10 DV : 11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	3	6 par cible	1	Aucune	Aucune	2	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous	1-3	1-3	2-5	Aucun	Aucun	2-16/2-16	3-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Écrasement	Voir ci-dessous	Suffocation	Piquants	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Suffocation	Racines
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Aucune	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Spécial	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,10 m à 3,60 m de long)	De E à T (6 m et plus de haut)	M (90 cm à 1,20 m de haut)	M (1,20 m de long)	M (1,80 m à 2,10 m de haut)	Mi (carré de 15 cm de côté)	G (1,80 m à 2,70 m de haut)	G (3,60 m et plus de haut)
MORAL :	Moyen (9)	Champion (15)	Stable (11)	Stable (11-12)	Élite (13)	Moyen (9)	Fanatique (17-18)	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2 DV : 120 3 DV : 175 4 DV : 270	1.400	2.000	175	420	35	8 DV : 6.000 (+1.000 par DV supplémentaire)	5 DV : 2.000 (+1.000 par DV supplémentaire)

Tout comme les plantes dangereuses qui précèdent, celles-ci sont loin d'être sans défense. Certaines ont été créées par magie, tandis que d'autres découlent du processus d'évolution naturelle.

Algue enveloppeuse

Ces créatures forment un lit d'algues intelligentes et carnivores que l'on trouve dans les mers chaudes. Il est impossible de les distinguer des algues normales. Elles couvrent une surface ovale de 3-12 dizaines de mètres carrés et 3-12 lianes faisant de 2 à 3,50 m (1d6 x 30 cm + 1,80 m) pendent en dessous de sa masse.

Toute créature s'approchant d'un peu trop près est attaquée par l'une de ces lianes, qui s'enroule autour d'elle en cas de coup au but. Ainsi capturée, elle subit un malus de -2 pour toucher. Chaque liane a 4-16 en Force (4d4), et le score de chacune s'ajoute lorsque plusieurs s'en prennent à la même cible. La victime doit alors comparer sa Force à celle des algues (un score compris entre 18/51 et 18/00 est arrondi à 19). Chaque point de différence en faveur du captif lui confère 10 % de chances de s'échapper à chaque round.

Par contre, si les algues se montrent les plus fortes, l'individu est incapable de se libérer seul et subit 1 point de dégâts par point de différence. Lorsque la Force des deux combattants est identique, la victime ne peut s'échapper mais ne subit pas non plus le moindre point de dégâts.

Arbre du pendu

Cet arbre tire son nom de ses lianes, qui s'achèvent par un nœud naturel. Il ressemble à un chêne épais mais dont la frondaison est, pour le moins, clairsemée. Ses organes sensoriels sont le plus souvent situés assez haut sur le tronc et prennent la forme de gros nœuds visibles sous l'écorce. C'est à l'endroit où les branches principales de l'arbre se rattachent au tronc que s'ouvre un orifice menant à "l'estomac", rempli d'acide, de ce monstre. Une autre ouverture, mais en forme de fente celle-là, est située à la base du tronc et sert à expulser les matériaux que l'arbre est incapable de digérer. Un jeune arbre du pendu peut se mouvoir de près de 2 m en 1 heure. Lorsqu'il est plus vieux, sa vitesse de déplacement tombe à une soixantaine de centimètres à l'heure.

Ce végétal a des racines peu profondes et presque pas de feuilles, ce qui fait qu'il doit s'alimenter par ingestion directe de protéines. Il traque donc les créatures vivantes, sauf au cœur de l'hiver, où il hiberne après avoir plongé l'une de ses racines plus profondément dans le sol.

L'arbre du pendu peut, à volonté, libérer un parfum hallucinatoire, et il le fait automatiquement lorsque des proies potentielles s'approchent de 10 à 25 m de lui. Quiconque inhale cette senteur est persuadé que le monstre est en fait un chêne tout ce qu'il y a de plus normal (voire un sylvanien, suivant l'humeur de l'arbre du pendu). À partir d'un certain âge, les arbres du pendu sont capables de s'exprimer en commun, mais avec de grandes difficultés.

L'arbre attaque en resserrant ses lianes autour de ses proies. Il possède 6-9 appendices de ce type (1d4+5) mais ne peut en contrôler que 3 en même temps. Chaque liane a 9-20 points de vie (1d8+12), qui viennent se rajouter à ceux de l'arbre proprement dit. Elles sont CA 5, tandis que le tronc est, lui, CA 3. Lorsqu'une des lianes réussit à toucher, elle inflige 1d3 points de dégâts par round en se resserrant autour de sa proie et en tentant de l'amener jusqu'à la gueule qui s'ouvre au beau milieu du tronc, ce qui lui prend 4 rounds (elle est incapable de soulever une créature pesant plus de 500 kg). Un prisonnier peut se libérer en réussissant un jet de barreaux et herses, mais il n'a droit qu'à un seul essai. Il est lâché dans l'estomac du monstre 5 rounds après avoir été soulevé. Les sucs digestifs lui infligent alors 3d4 points de dégâts par round sans qu'il lui soit possible de s'échapper compte tenu des épines pointées vers le bas qui entourent l'unique issue. L'estomac de l'arbre du pendu peut contenir jusqu'à trois créatures de taille humaine en même temps.

Ce monstre tire sa force de son environnement. Il dispose d'une résistance à la magie égale à 5 % par tranche de 10 ans d'âge, jusqu'à un maximum de 95 %. Il est toutefois très vulnérable aux attaques liées aux éléments naturels. Un *éclair* parvenant à franchir l'écueil de la résistance à la magie lui inflige ainsi des dégâts doublés, et un froid extrême fait cesser ses fonctions vitales

tant qu'il n'a pas dégelé. L'obscurité le ralentit également, à tel point qu'il n'est plus capable de délivrer que 3 attaques tous les 2 rounds.

Les arbres du pendu ne s'intéressent nullement aux trésors et il serait surprenant d'en trouver à côté d'eux compte tenu du fait qu'ils se déplacent constamment. Mais il est vrai qu'il leur arrive de rejeter des objets indigestes.

Puissance de l'arbre : 0-4 ans : jeune pousse (1 pv/DV, pas d'attaques), 5-20 ans : arbrisseau (2-3 pv/DV), 21-75 ans : arbre mûr (4-5 pv/DV), 76-150 ans : vieil arbre (6-7 pv/DV), 151 ans et plus : ancêtre (8 pv/DV).

Drosère géant

Un drosère géant ressemble à un tas gris-vert de 90 cm à 1,20 m de large, qui ferait plutôt penser à des haillons ou à de la corde goudronneuse. Son proche voisinage est infesté de mouches et il dégage une odeur douceâtre comme celle d'un épais sirop. Il préfère les endroits ombragés et ne tient en place que par de minuscules racines. Il lui est possible de se déplacer en "rampant" à l'aide de vrilles gluantes. Son épiderme particulièrement collant l'immunise partiellement contre les projectiles et les attaques à base de feu (qui ne lui infligent que des demi-dégâts).

Ce monstre détecte les vibrations générées par le moindre déplacement. Dès qu'il sent qu'une créature s'approche à moins de 1,50 m de lui, il libère ses vrilles. Il en a des centaines mais ne peut en utiliser que 6 contre chaque cible passant à sa portée. Ces vrilles libèrent, elles aussi, une substance gluante et se fixent à leurs proies. Quiconque est touché à répétition subit un malus de -1 à ses jets d'attaque par tranche de 3 vrilles collées. La substance libérée est légèrement acide et inflige 1 point de dégâts par round et par vrille ayant touché la cible (et ce, qu'elles soient encore fixées ou non). Il faut réussir un jet d'enfoncer pour sectionner une vrille, mais le jet doit être effectué pour chacun de ces appendices (à raison d'un par round et par vrille).

Si le drosère obtient un 20 naturel à son jet d'attaque, il est parvenu à toucher le nez et la bouche de son adversaire, et ce dernier meurt étouffé en 2-4 rounds s'il ne réussit pas à se débarrasser de la colle d'ici là. Cette substance est dissoute par le vinaigre ou l'alcool.

Épineux

Les épineux sont des créatures végétales ayant la forme de chiens et que les moisissures utilisent comme des animaux de garde. Ils sont couverts d'une écorce garnie d'épines. Ils tentent de mordre leur victime et, s'ils y parviennent, essayent de se frotter contre elle (ce qui nécessite un nouveau jet pour toucher et occasionne 3d4 points de dégâts en cas de succès). Ils se reproduisent en pondant des graines semblables à des œufs qu'ils enterrent dans le sol. Chaque graine donne naissance à un arbrisseau, et de petits épineux finissent par sortir des bourgeons de ce dernier. Ces créatures peuvent être domestiquées si on les prend en main à la naissance.

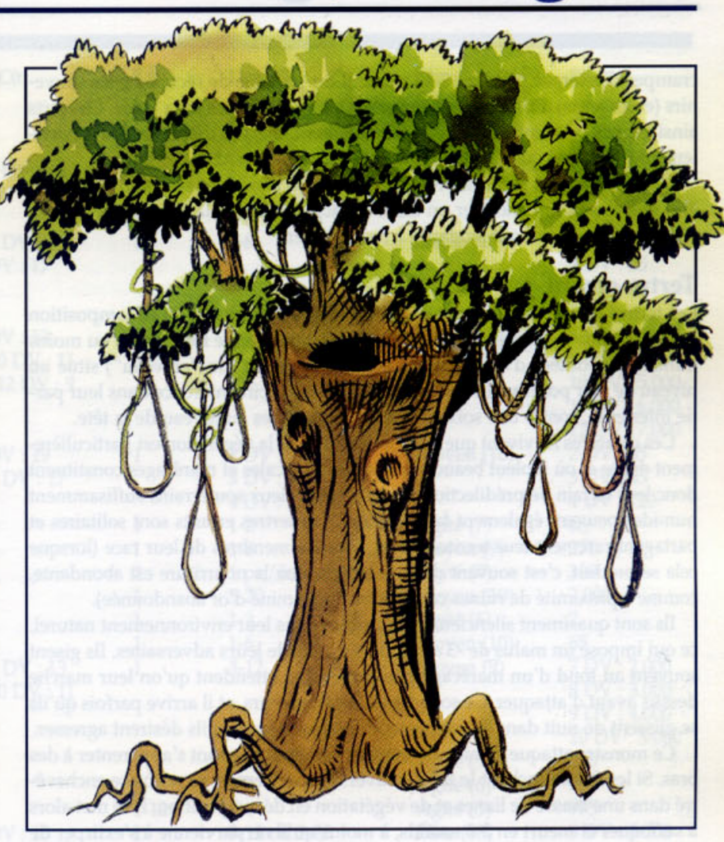
Kelpie

La kelpie est une masse d'algues marines animées, capable de modifier son apparence pour avoir l'air d'une femme vêtue de vert, d'un cheval marin ou d'un cheval vert. Elle ne vit que pour noyer les créatures qui ne se méfient pas d'elle et peut communier télépathiquement avec celles dont elle s'est saisie.

Lorsqu'un humanoïde de sexe mâle s'approche, elle se transforme pour prendre l'apparence d'une femme ou d'une monture. Son imitation n'est qu'une grotesque parodie qui n'a que 5 % de chances d'abuser le nouveau venu en plein jour. Mais 1 fois toutes les 24 heures, elle est capable de jeter un *charme* sur un individu de sexe mâle, qui voit son jet de sauvegarde pénalisé de -2. S'il le rate, il perçoit la kelpie comme une femme ou un destrier (selon la forme qu'elle s'est choisie) extrêmement désirable et bondit dans l'eau pour s'emparer d'elle. Elle enroule ses "bras" autour de sa victime, qui se noie avec béatitude, au rythme de 2d10 points de dégâts par round (à moins qu'elle ne soit protégée). Une fois sa proie morte, la kelpie l'emmène dans son antre pour la dévorer.

Les individus incapables de se noyer (par exemple, parce qu'ils n'ont nul besoin de respirer) étreignent la kelpie avec une grande ferveur, ce qui risque fort de la surprendre (mais ne lui déplaira pas nécessairement).

Lorsqu'elle a pris la forme d'une femme ou d'un cheval, cette créature peut vivre sur la terre ferme pendant 1-3 heures. Elle tente de charmer un humanoïde pour qu'il la protège tant qu'elle n'est pas retournée dans l'eau. L'homme fait tout son possible pour défendre sa bien-aimée, et il est fort possible qu'il prenne fort mal l'attitude de ses compagnons. Ce *charme* ne cesse de faire effet que lorsque la kelpie meurt, ce qui libère la victime.



La température corporelle de la kelpie est la même que celle de son environnement. Et comme elle est en permanence gorgée d'eau, le feu ne lui inflige que demi-dégâts (voire aucun si elle réussit son jet de sauvegarde).

On ne compte plus les légendes qui traitent de l'origine de ces créatures. On dit qu'elles auraient été créées par un dieu de la mer pour châtier les marins, à une époque où les femmes ne choisissaient jamais cette profession. D'autres prétendent également que leur créatrice serait une certaine Olhydra, princesse élémentaire des eaux, qui aurait rendu les femmes insensibles aux pouvoirs des kelpies.

Ces monstres se reproduisent en accroissant leur taille jusqu'à 2,10 m puis en se sectionnant en deux (ou plus). Ils peuvent le faire 1 fois par mois, à condition qu'ils aient suffisamment à manger et que les poissons ne les dévorent pas trop.

Oubliviax

L'oubliviax, ou "éponge à mémoire", est une mousse noire et maléfique, capable de voler les souvenirs et même les sorts mémorisés. Il pousse sur des zones très réduites et ne peut se reproduire (par le biais de spores) qu'en plein soleil. Il n'a toutefois besoin d'aucune lumière pour vivre. Il préfère un juste équilibre entre la sécheresse et l'humidité et ne supporte pas le froid.

Cette mousse détecte les créatures intelligentes lorsqu'elles approchent à moins de 20 m d'elle. Elle se choisit alors une proie, de préférence un magicien ou un autre jeteur de sorts. La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'oublier tout ce qui s'est produit au cours des dernières 24 heures (ainsi que les sorts qu'elle avait mémorisés). L'oubliviax continue d'attaquer round après round jusqu'à ce que sa cible rate son jet de sauvegarde, puis il cesse de se montrer agressif pendant 1 journée entière. Lorsqu'un oubliviax ayant réussi à voler les souvenirs d'une créature est attaqué, il constitue une minuscule imitation (en mousse) de sa victime. Il doit en permanence rester accroché au petit tapis de mousse initial et se défend en utilisant les sorts qu'il a dérobés.

Pour recouvrer la mémoire, un individu doit manger l'oubliviax encore vivant, ce qui ne prend que 1 round. Il effectue ensuite un jet de sauvegarde contre le poison. S'il le réussit, il recouvre tous ses souvenirs et ses sorts sont eux aussi de nouveau disponibles. Par contre, s'il le rate, il est pris de violentes

Plante, intelligente

crampes d'estomac pendant 3-18 tours. Il est possible de récupérer les souvenirs (et les sorts) d'un autre en avalant l'oubliviax qui les lui a volés. Les sorts ainsi gagnés peuvent être utilisés normalement, mais ils disparaissent naturellement (de même que les souvenirs) 24 heures plus tard.

L'oubliviax peut servir à préparer une *potion d'oubli*, et ses spores peuvent être utilisées pour concocter un élixir capable de rendre la mémoire aux individus séniles ou qui ont tendance à tout oublier.

Tertre errant

Les tertres errants ont l'aspect de tas de végétation en état de décomposition avancée. Mais il s'agit en fait de plantes intelligentes, de forme plus ou moins humanoïde, dotées d'un centre de contrôle nerveux (un "cerveau") situé au niveau de leur poitrine. Ils font dans les 1,80 m de circonférence dans leur partie inférieure, contre une soixantaine de centimètres au niveau de la tête.

Ces créatures ne vivent que dans les régions où la végétation est particulièrement dense et où il pleut beaucoup. Jungles tropicales et marécages constituent donc leur terrain de prédilection ; mais certains lieux souterrains suffisamment humides peuvent également faire l'affaire. Les tertres errants sont solitaires et partagent rarement leur territoire avec d'autres membres de leur race (lorsque cela se produit, c'est souvent dans une région où la nourriture est abondante, comme à proximité de ruines célèbres ou d'une mine d'or abandonnée).

Ils sont quasiment silencieux et invisibles dans leur environnement naturel, ce qui impose un malus de -3 au jet de surprise de leurs adversaires. Ils gisent souvent au fond d'un marécage peu profond et attendent qu'on leur marche dessus avant d'attaquer. Ce sont d'excellents nageurs, et il arrive parfois qu'ils se glissent de nuit dans le campement des voyageurs qu'ils désirent agresser.

Ce monstre attaque à l'aide de deux appendices pouvant s'apparenter à des bras. Si les deux touchent le même adversaire, ce dernier se retrouve enchevêtré dans une masse de lianes et de végétation en décomposition. Il se met alors à suffoquer et meurt en 2-8 rounds, à moins qu'il ne parvienne à s'extirper de l'étreinte du monstre à l'aide d'un jet de barreaux et herses (ou que le tertre errant ne se fasse tuer, bien sûr).

La partie basse de son corps est celle qui renferme ses organes vitaux, et comme elle est recouverte par une impressionnante masse de végétation, le monstre est immunisé contre les armes contondantes et ne subit que demi-dégâts lorsqu'on l'attaque à l'aide d'armes tranchantes ou perforantes. De la même manière, le feu est sans effet sur lui et le froid ne lui inflige que des demi-dégâts (voire pas du tout s'il réussit son jet de sauvegarde). L'électricité le fait grossir, ce qui lui permet de gagner 30 cm de haut et 1 dé de vie (ainsi que les points de vie qui vont avec) par attaque de ce type le prenant pour cible.

Compte tenu de l'endroit où se trouve son cerveau, le tertre errant ne peut être tué lorsqu'on lui tranche la tête ou les bras. Il ne faut que 1 round aux lianes enroulées autour de son corps pour s'assembler et reconstituer l'appendice sectionné. Il ne meurt enfin que lorsqu'on l'a découpé en morceaux suffisamment petits. S'il n'est que blessé, il lui suffit de s'allonger dans l'herbe humide pour se régénérer. Lorsqu'il se relève, 12 heures plus tard, il est totalement rétabli... et probablement très en colère.

Comme ces créatures deviennent de plus en plus puissantes au fur et à mesure qu'elles emmagasinent de l'électricité, certaines rumeurs font état de monstruosités à 20 dés de vie, voire plus. Et il n'est pas impossible que ces histoires soient fondées, vu que les tertres errants résident dans les jungles épaisses et les marécages sans fond, qui sont également le lieu de prédilection des esprits-follets.

Vif-aubier

Ce végétal, que l'on nomme également arbre-espion, a l'apparence d'un chêne, encore qu'il soit possible de discerner, en l'inspectant de près, qu'il arbore en fait un visage et des organes sensoriels ressemblant à ceux d'un humain (bien qu'atrocement déformés). Ce "visage" n'a que 10 % d'être aperçu si l'on se trouve à plus de 3 m de l'arbre. Cette créature est dotée de sens exceptionnels : son infravision porte à 40 m et elle est capable de détecter les vibrations grâce à ses racines et le déplacement des créatures volantes par le biais de ses feuilles.



Le vif-aubier se meut très rarement, mais il est capable de déplacer ses racines (sous terre) jusqu'à 30 m de lui pour peu que le sol ne soit pas trop dur, ce qui lui permet de se saisir de créatures pesant moins de 500 kg et de les empêcher de s'enfuir. Ces racines n'infligent aucun dégât, mais elles sont trop résistantes pour qu'il soit possible de les casser. Les armes contondantes ne les affectent en rien et les armes perforantes ne leur délivrent que 1 seul et unique point de dégâts par coup. Les armes tranchantes peuvent les sectionner normalement, et elles sont considérées comme des créatures de grande taille ayant 10 pv chacune (ces points de vie sont en plus du total de l'arbre). Le vif-aubier est prêt à se faire trancher jusqu'à 6 racines avant de replier les 7-12 (1d6+6) restantes. Les racines ont pour fonction d'attirer les proies jusqu'à la gueule du monstre, qui se referme violemment sur quiconque arrive au contact du tronc (3d4 points de dégâts).

Le vif-aubier est capable de transpirer sur commande, ce qui lui permet de baigner dans une grande humidité et d'être immunisé contre les attaques à base de feu. L'électricité, les gaz et les poisons sont, de même, sans effet sur lui, et il est également immunisé contre tous les sorts qui ne sont pas spécialement conçus pour prendre les plantes pour cible (y compris ceux qui affectent l'esprit). Lorsqu'il est attaqué par magie, il absorbe tout ou partie du sort offensif et transforme son énergie en aura de *terreur* (3 m de rayon par niveau de sort absorbé). L'individu ayant attaqué le monstre par magie doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il le rate, toute l'énergie du sort a été utilisée pour créer l'aura de *terreur*. S'il le réussit, le sort fonctionne normalement et l'aura se manifeste en plus.

Le vif-aubier peut contrôler jusqu'à 2-8 chênes normaux dans un rayon de 1,5 km. Il les utilise pour obtenir des renseignements.

Bien que cet arbre n'amasse normalement aucun trésor, il est possible de le convaincre d'en garder un (ou de le charmer pour qu'il le fasse), qui est alors placé dans son tronc. Lorsqu'il fait office de sentinelle pour quelqu'un d'autre, le vif-aubier peut moduler un son ressemblant à un roulement de tambour et qui s'entend à plus de 1,5 km de distance.

Poisson	Nombre	CA	DP	DV	TAC0	#AT	Dgt/AT	Moral	PE
Anguille des algues	10-60	8	Ng 15	1-1	1	1	Agité (6)	120	
Anguille électrique	1-3	9	Ng 12	2	19	1	1-3	Agité (7)	65
Anguille géante	1-4	6	Ng 9	5	15	1	3-18	Moyen (8)	175
Anguille marine	1	6	Ng 9	6 à 8	6-7 DV : 13 8 DV : 12	1	6 DV : 2-8 7 DV : 3-12 8 DV : 4-16	Moyen (9)	6 DV : 420 7 DV : 650 8 DV : 975
Barracuda	2-12	6	Ng 30	1 à 3	1-2 DV : 19 3 DV : 17	1	2-8	Stable (11)	1 DV : 15 2 DV : 35 3 DV : 65
Brochet géant	1-8	5	Ng 36	4	17	1	4-16	Moyen (8)	175
Carpe géante	1-4	6	Ng 18	8 à 12	8 DV : 13 9-10 DV : 11 11-12 DV : 9	1	2-20	Moyen (9)	8 DV : 3.000 9 DV : 4.000 10 DV : 5.000 11 DV : 6.000 12 DV : 7.000
Hippocampe géant	1-20	7	Ng 21	2 à 4	2 DV : 19 3-4 DV : 17	1	2 DV : 1-4 3 DV : 2-5 4 DV : 2-8	Moyen (10)	2 DV : 35 3 DV : 65 4 DV : 120
Lamproie	1-2	7	Ng 12	1+2	19	1	1-2	Agité (7)	65
Lamproie géante	1-4	6	Ng 9	5	15	1	1-6	Moyen (9)	270
Lamproie terrestre	2-12	7	12	1+2	19	2	1 pv / round	Agité (7)	120
Orphie géante	1-6	3	Ng 30	8	13	1	5-20	Moyen (10)	2.000
Piranha	5-50	8	Ng 9	1/2	20	1	1-2	Agité (6)	7
Piranha géant	2-20	7	Ng 15	2+2	19	1	1-6	Moyen (10)	65
Poisson-chat géant	1	7	Ng 18	7 à 10	7-8 DV : 13 9-10 DV : 11	1	3-12	Moyen (9)	7 DV : 2.000 8 DV : 3.000 9 DV : 4.000 10 DV : 5.000
Poisson-dragon	1	4	Ng 6	2	19	1	1-6	Agité (5)	270
Quippeur	5-50	8	Ng 9	1/2	20	1	1-2	Agité (6)	7
Raie bouclée	1-3	7	Ng 12	4	17	1-12	1-4	Agité (5)	975
Raie manta	1	6	Ng 18	8 à 11	8 DV : 13 9-10 DV : 11 11 DV : 9	1	3-12 ou 2-20	Élite (13)	8 DV : 3.000 9 DV : 4.000 10 DV : 5.000 11 DV : 6.000
Raie pastenague	1-3	7	Ng 9	1	20	1	1-3	Agité (5)	120
Requin	3-12	6	Ng 24	3 à 8	3-4 DV : 17 5-6 DV : 15 7-8 DV : 13	1	3-4 DV : 2-5 5-6 DV : 2-8) 7-8 DV : 3-12	Moyen (10)	3 DV : 65 4 DV : 120 5 DV : 175 6 DV : 270 7 DV : 420 8 DV : 650
Requin géant	1-3	5	Ng 18	10 à 15	10 DV : 11 11-12 DV : 9 13-14 DV : 7 15 DV : 5	1	10-11 DV : 4-16 12-13 DV : 5-20 14-15 DV : 6-24	Stable (11)	10 DV : 2.000 11 DV : 3.000 12 DV : 5.000 13 DV : 6.000 14 DV : 7.000 15 DV : 8.000

Les poissons géants constituent un groupe de créatures aux attaques et aux défenses extrêmement variées. La plupart de ces monstres sont capables d'avaler leur proie d'un seul coup. La victime subit les dégâts normaux de la morsure lors du premier round puis, par la suite, 1 point de dégâts par round ainsi que 5 % de chances (cumulables) de suffoquer. Il est possible de se tailler un chemin hors de l'estomac du poisson à l'aide d'une arme tranchante. La victime peut également être sauvée par ses compagnons. Dès que le poisson perd au moins 50 % de ses points de vie, la créature avalée est libérée.

Anguille des algues

La morsure de cette anguille est venimeuse. Toute créature ratant son jet de sauvegarde meurt en 1-4 rounds.

Les anguilles des algues vivent en eau douce comme en eau salée, à une profondeur comprise entre 7,50 m et 12 m. Le repaire de la colonie est une caverne longue d'une dizaine de mètres pour 5 à 6 m de large et de haut. On trouve par terre de nombreux cailloux, pièces et gemmes que les anguilles ont amenés là. Plusieurs tunnels larges de 1,80 m rayonnent à partir de cette caverne centrale pour former tout un réseau de trous de 15 à 20 cm de diamètre. Chacun accueille l'une des anguilles de la colonie. Ces créatures protègent leur repaire avec la plus grande férocité, et plus particulièrement la caverne centrale où elles élèvent leurs petits.

Anguille électrique

Cet animal est capable de délivrer une décharge électrique ayant une portée de 5 m. Toute créature située à moins de 1,50 m de l'anguille subit 3d8 points de dégâts, contre 2d8 pour celles qui se trouvent entre 1,50 m et 3 m, et 1d8 pour celles qui sont entre 3 m et 5 m. L'anguille ne peut délivrer cette attaque que 1 fois toutes les heures. Elle est immunisée contre les attaques à base d'électricité.

Anguille géante

Les anguilles géantes sont incapables de délivrer la moindre décharge électrique. Au lieu de cela, elles mordent leurs proies. Leur grande vitesse leur permet de bénéficier d'un bonus de -1 à l'initiative.

Anguille marine

La décharge électrique de l'anguille marine a une portée de 15 m. Jusqu'à 5 m de distance, elle inflige 6d6 points de dégâts, contre 4d6 de 5 à 10 m et 2d6 de 10 à 15 m. De plus, quiconque rate un jet de sauvegarde contre la paralysie est étourdi pendant un nombre de rounds égal au nombre de points de dégâts subis. Ce jet de sauvegarde s'accompagne d'un bonus de +1 entre 5 et 10 m de distance, et de +2 entre 10 et 15 m.

Barracuda

On ne se rend le plus souvent compte de la proximité d'un barracuda qu'en ressentant une violente douleur au pied. Particulièrement doué pour ne pas se faire repérer, ce poisson d'eau de mer aime, en effet, croquer les orteils de ses victimes.

Brochet géant

La rapidité du brochet et le camouflage naturel dont il dispose font qu'il impose un malus de -2 au jet de surprise de ses adversaires. Il vit dans les profondeurs des lacs d'eau douce.

Poisson

Carpe géante
La morsure des carpes géantes délivre 2d10 points de dégâts. De plus, sur un total de 12 points ou plus, elle avale sa victime.

Hippocampe géant
L'hippocampe attaque en délivrant des coups de tête, mais s'il a été dressé pour servir de monture, il peut également faire usage de sa queue pour enserrer ses ennemis. Un adversaire capturé de la sorte peut se libérer en réussissant un jet d'enfoncer (assorti d'un malus de +1). La queue de l'hippocampe est si longue qu'il peut s'en servir pour attaquer la même créature qu'il frappe avec son front ou celle à qui s'en prend son cavalier. La constriction n'inflige aucun dégât mais l'hippocampe peut continuer à donner des coups de tête à sa proie attrapée.

Lamproie
La lamproie se nourrit en suçant le sang de ses victimes, à qui elle se fixe une fois qu'elle les a touchées. Une lamproie accrochée inflige 2 points de dégâts par round. Les lamproies de mer sont particulièrement vulnérables au feu et subissent un malus de -2 au jet de sauvegarde contre les attaques de ce type. Elles se détachent d'elles-mêmes quand elles ont bu autant de sang qu'elles ont de points de vie.

Lamproie géante
Une fois accrochée à sa victime, la lamproie géante lui inflige 10 points de dégâts par round. Tout comme la lamproie normale, elle se détache d'elle-même lorsqu'elle a bu autant de sang qu'elle a de points de vie. Si on la tue, sa victime continue à perdre son sang (et 2 pv / round) tant que la blessure n'est pas pansée.

Lamproie terrestre
Les lamproies terrestres se nourrissent de la même manière que celles décrites ci-dessus. Une fois fixées (leur attaque initiale délivre 1 point de dégâts), elles infligent 1 point de dégâts supplémentaire par round pendant 3 rounds (à moins d'avoir été tuées ou arrachées avant). Elles gênent également les déplacements des créatures auxquelles elles sont attachées, ce qui se traduit par la perte de 1 point de Dextérité par lamproie fixée.

Orphie géante
La mâchoire de l'orphie géante délivre 5d4 points de dégâts. Sur un score de 20, ce monstre avale sa proie d'un seul coup. Rares sont celles qui peuvent toutefois avaler une créature dépassant 1,50 m de long. Les orphies géantes vivent en rivière et dans les lacs d'eau douce, pourvu qu'ils soient assez profonds.

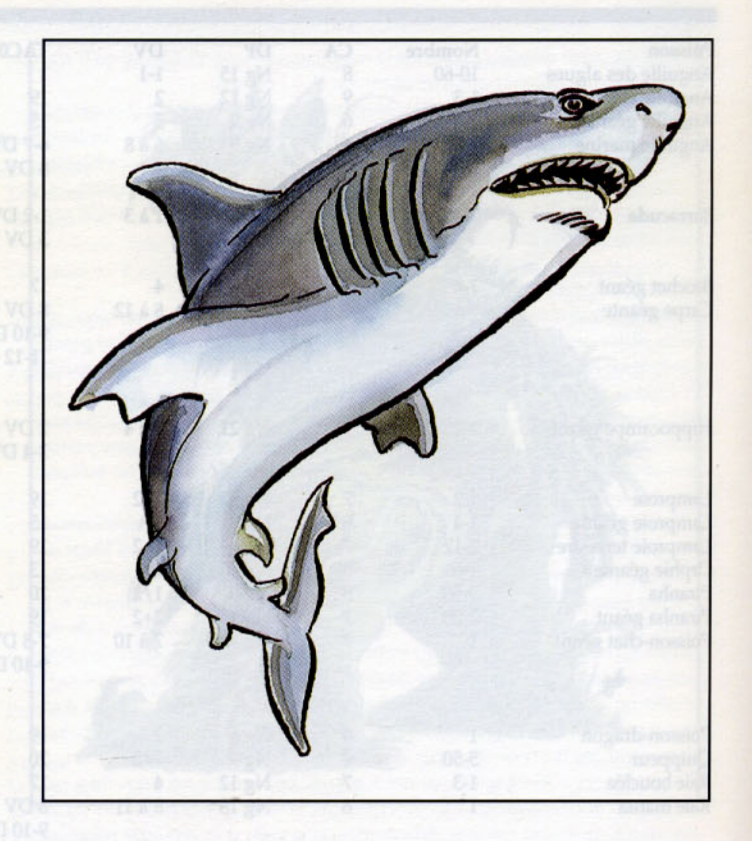
Piranha
Les piranhas se déplacent en bancs de 5 à 50. Il y a 75 % de chances qu'au moins un de ces poissons attaque toute créature passant à proximité. En cas d'effusion de sang, les piranhas sont tous pris de frénésie et attaquent 2 fois par round. Jusqu'à 20 piranhas peuvent attaquer en même temps une créature de taille humaine.

Piranha géant
Les piranhas géants se comportent comme les autres, si ce n'est qu'ils ne peuvent attaquer une proie de taille humaine à plus de dix.

On les appelle parfois mangeurs de ciel car ils sont capables de sauter hors de l'eau (jusqu'à 3 m de hauteur), et ce, 1 fois par round. Ils se servent souvent de ce type d'attaque contre les oiseaux qui s'approchent un peu trop de la surface de l'eau mais peuvent également l'utiliser contre les humains.

Poisson-chat géant
Le poisson-chat géant inflige 3d4 points de dégâts à ses proies en les mordant et les avale si son jet d'attaque est supérieur d'au moins 4 points au score dont il a besoin pour les toucher. Il peut utiliser ses moustaches comme des armes en agitant la tête de droite et de gauche. Ces dernières lui permettent d'attaquer jusqu'à deux adversaires supplémentaires et sécrètent une toxine délivrant 2d4 points de dégâts (1d4 en cas de jet de sauvegarde réussi contre le poison).

Poisson-dragon
La morsure d'un poisson-dragon inflige 1d6 points de dégâts, mais la plupart des aventuriers se blessent en marchant accidentellement sur ces créatures. Une à six des épines du poisson pénètrent dans la botte, provoquant chacune 1 point de dégâts avant de se briser. Elles délivrent également un venin qui agit lentement (en 4 heures) mais tue quiconque rate son jet de sauvegarde contre le poison (à -4). S'il est réussi, la victime encourt tout de même un malus de -2 à tous ses jets d'attaque pendant les 1-12 heures à venir. Le jet de sauvegarde ne se joue qu'une fois les quatre heures écoulées. Durant ce délai, le personnage subit un malus cumulable de -1 par heure à ses jets d'attaque. Si le jet de sauvegarde est raté, la mort intervient en 1-4 tours.



Quippeur
Le quippeur est un piranha d'eau douce préférant les eaux froides.

Raie bouclée
Toute créature marchant sur cette raie doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de mourir. Ce type "d'agression" est considéré comme n'étant qu'une seule et unique attaque. Par contre, une créature tombant de tout son long sur la raie pourrait s'empaler sur 2-8 pointes (et donc avoir à jouer autant de jets de sauvegarde). Si on l'attaque, la raie s'enfuit.

Raie manta
La raie manta avale sa proie si son jet d'attaque est supérieur d'au moins 2 points au score qu'il lui fallait pour toucher. Elle peut avaler une créature de taille humaine ou jusqu'à trois créatures de petite taille. Lorsqu'on l'attaque par-derrière, elle utilise son dard qui délivre une attaque électrique infligeant 2d10 points de dégâts et étourdissant pendant 2-8 rounds quiconque rate son jet de sauvegarde contre la paralysie.

Raie pastenague
Si quelqu'un lui marche dessus, la raie riposte d'un coup de queue. Toute créature touchée doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de se voir immobilisée pendant 5-20 tours. Le venin inflige également autant de points de dégâts qu'il provoque de tours de paralysie.

Requin
Les requins attaquent dès qu'ils perçoivent l'odeur du sang, qu'ils peuvent sentir à un mille marin de distance (près de 2 km). L'odeur du sang les fait aussitôt entrer en frénésie. Comme ils mordent leur cible en passant à côté d'elle mais sans jamais s'arrêter, jusqu'à dix requins normaux peuvent attaquer une créature de taille humaine dans le même round.

Requin géant
Ces énormes mégalodons n'entrent jamais en frénésie. Ils sont capables d'avaler la plupart des créatures si leur jet d'attaque est supérieur d'au moins 4 points au score nécessaire pour toucher. Une créature avalée perd 20 points de vie par round et subit un malus de -1 cumulable à ses jets de dégâts si elle cherche à ressortir de l'estomac du monstre.

	Blanc	Brun	Gris	Noir
CLIMAT/TERRAIN :	Plaines arctiques	Marécage	Désert aride	Souterrain
FRÉQUENCE :	Rare	Peu commun	Rare	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Tous	Tous	Tous	Tous
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (1-4)	1 (1-4)	1 (1-4)	1 (1-4)
CLASSE D'ARMURE :	8	5	7	6
DÉPLACEMENT :	9	6	12	6
DÉS DE VIE :	9	11	8+1	10
TAC0 :	11	9	13	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	7-28	5-20	4-24	3-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	De P à G (90 cm à 2,40 m de large)	De P à G (90 cm à 2,40 m de large)	De P à G (90 cm à 2,40 m de large)	De P à G (90 cm à 2,40 m de large)
MORAL :	Spécial	Spécial	Spécial	Spécial
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400	2.000	1.400	2.000

Les poudings sont des monstres voraces composés de colonies de cellules qui dévorent tout ce qu'elles trouvent. C'est dans les ruines et les souterrains qu'on les croise le plus souvent. Ils ont la faculté de détecter les émissions de chaleur et d'analyser la structure matérielle de tout objet se trouvant à 30 m d'eux (ce qui leur permet de déterminer ce qui est mangeable ou pas). Ils attaquent à vue toutes les formes de vie végétales ou animales (humains compris).

Tous les poudings sont immunisés contre l'acide, le froid et le poison. Les *éclairs* et les coups délivrés à l'aide d'armes les divisent en poudings plus petits capables d'attaquer avec autant de virulence que celui qui leur a donné naissance. Le feu leur inflige des dégâts normaux, tout comme les *projectiles magiques*. Ils sont capables de se glisser dans une fissure large d'au moins 2 ou 3 cm et peuvent progresser le long des murs et au plafond comme s'ils avançaient par terre (ce qui leur confère la faculté de faire une méchante surprise à leur proie).

Ils se reproduisent par fission et se sont adaptées à la vie sous diverses latitudes.

Un pouding n'ayant que 11-30 % du maximum de points de vie possible fait entre 90 cm et 1,20 m de diamètre. Il atteint 1,50 m à 31-50 %, 1,80 m à 51-70 %, 2,10 m à 71-90 % et enfin 2,40 m s'il a plus de 90 % du total de points de vie possible. Le fait que ces monstres n'utilisent jamais la totalité de leurs bouches (qui se trouvent sur tout leur épiderme) explique que même les petits poudings infligent des dégâts aussi élevés que les plus gros.

Pouding blanc

Ces créatures vivent dans les régions froides et ont 50 % de chances d'être prises pour de la glace ou de la neige, même dans des conditions de visibilité idéales (auquel cas la surprise est automatique). Elles parcourent les régions polaires ou gelées à la recherche de proies, mais peuvent avaler n'importe quelle substance animale ou végétale (même la glace est suffisamment nutritive pour leur permettre de subsister). Leur acide est incapable d'affecter les métaux, mais dissous la chair et les végétaux en 1 seul round, ce qui explique les impressionnants dégâts qu'elles délivrent.

Pouding brun

Ce pouding réside principalement dans les marécages. Il est doté d'un épiderme particulièrement épais mais son attaque est moins virulente que celle de ses semblables. Il est incapable d'affecter le métal mais dissout le bois et le cuir en 1 seul et unique round, quel que soit leur éventuel bonus magique.

Pouding gris

Ce monstre s'est adapté à la vie dans les régions arides et se nourrit de silices (sous forme de sable) lorsqu'il n'a pas d'animaux ou de végétaux à se mettre sous la... dent. Il dissout le cuir en 1 seul round, et ce, quel que soit l'éventuel bonus magique de l'objet. Il attaque également les métaux, mais deux fois moins vite que le pouding noir (une cotte de mailles sera donc rongée en 2 rounds, une armure de plates en 4, plus 2 rounds supplémentaires par point de bonus).

Pouding noir

L'acide du pouding noir est extrêmement corrosif. Il inflige 3d8 points de dégâts par round aux substances organiques et dissout en 1 round une plaque de bois épaisse de 2 ou 3 cm. Il s'attaque également au métal. Une cotte de mailles est ainsi détruite en 1 round, une armure de plates en 2, chaque point de bonus rajoutant 1 round supplémentaire (ainsi, une *armure de plates* +3 serait dissoute au bout du cinquième round : 2 pour son statut d'armure de plates et 3 qui correspondent à son bonus magique).

D'autres types de poudings sont possibles, au gré du MD.



Profondérateur



CLIMAT/TERRAIN :	Tous/Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	K, L, M, Qx2, Vx2, X
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	6, ng 8
DÉS DE VIE :	14
TAC0 :	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	6
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-12 x 3 (morsures)/2-5 x 3 (coups de tentacule) ou selon l'arme x 3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	77 %
TAILLE :	E (4,20 m de diamètres et des tentacules faisant jusqu'à 6 m de long)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	12.000

Les profondérateurs sont des abominations capables de donner vie à d'autres monstres. Un seul profondérateur peut rendre une région tout entière extrêmement dangereuse, même pour des aventuriers prudents et armés jusqu'aux dents.

Les profondérateurs ont l'air de grosses boules caoutchouteuses grises et brunes et couvertes de taches. Six "bras" jaillissent de leur corps ; trois sont de simples tentacules tandis que les autres s'achèvent par une large gueule pleine de crocs. Ils possèdent également plus d'une quarantaine d'yeux montés sur des pédoncules rétractables. Ils n'en sortent jamais plus de 3 ou 4 à la fois et font bien attention à ce qu'ils se soient pas détruits.

Combat : les profondérateurs sont généralement découverts à moitié enterrés dans une grosse pile de pièces et autres richesses. Comme leurs bras sont souvent cachés, un groupe agressé par des tentacules et des gueules surgissant du trésor peut, de prime abord, penser qu'il est attaqué par plusieurs monstres. Sans compter que les richesses répandues peuvent gêner les aventuriers et peut-être même protéger en partie le profondérateur (au MD de voir).

Le profondérateur ouvre les hostilités par un sort d'*immobilisation*, qu'il peut jeter tous les 3 rounds. Quiconque rate son jet de sauvegarde se retrouve enserré dans un des tentacules du monstre, tandis que les autres tentent de repousser les compagnons de l'individu paralysé. Les tentacules "normaux" du profondérateur peuvent combattre à l'aide d'armes, y compris celles qui, magiques, ne peuvent être utilisées que par les guerriers. Ces monstres adorent attaquer leurs adversaires par-devant avec des armes, tout en essayant de les mordre par-derrière.

Un tentacule peut délivrer des coups infligeant 1d4+1 points de dégâts. Il lui est également possible de soulever des objets et de les déplacer (17 de Force), d'utiliser des articles de petite taille (clés, etc.), de manier une arme ou d'enserrer un adversaire.

Cette dernière possibilité nécessite un jet d'attaque réussi (automatique si la victime a été immobilisée). L'attaque en elle-même inflige 1d4 points de dégâts, puis le tentacule se referme sur sa cible et se resserre sur elle (1d4+1 points de dégâts par round à partir du deuxième round). Lorsque la victime parvient à se libérer, elle ne subit que 1 seul point de dégâts lors du dernier round. Les créatures enserrées peuvent être utilisées comme des armes. Dans ce cas, elles délivrent 1d2 points de dégâts à ceux qu'elles frappent, les empêchent de jeter des sorts et obligent les objets fragiles à jouer un jet de sauvegarde. La victime ne subit, quant à elle, pas d'autres dégâts que ceux dus à la constriction proprement dite, à moins que le profondérateur ne la frappe contre des pointes ou des lames (déterminez les dégâts au cas par cas).

On ne peut se libérer d'un tentacule qu'en le tranchant ou en l'écartant de force. Ces appendices relâchent automatiquement leur victime lorsqu'on les coupe. Ils ont 2 DV et sont sectionnés lorsqu'une arme tranchante ou perforante leur inflige au moins la moitié de leurs points de vie en dégâts sur une zone réduite. Tout personnage essayant de se libérer doit obtenir plus que le profondérateur en jouant 1d20 plus son score de Force (1d20+17 pour le monstre).

Cette créature peut également jeter *ESP* et *respiration aquatique*, ainsi que *guérison* (uniquement sur elle-même) 1 fois par jour. Lorsqu'un profondérateur se sent en danger, il se sert d'armes qu'il tenait cachées comme de projectiles, utilise tous les objets magiques qu'il possède et tente de s'enfuir par un itinéraire prévu à l'avance. Ces monstres semblent immunisés contre tous les types de poisons et de venins. Leurs bras et pédoncules sectionnés se régénèrent, mais lentement. Ils récupèrent 2 points de vie par jour.

Habitat/Société : les profondérateurs préfèrent laisser leur progéniture se battre à leur place. Ils s'installent dans des cavernes, des ruines ou des catacombes et se protègent derrière toute une série de pièges et de monstres gardiens (la "progéniture" en question). Lorsque toutes ces lignes de défense ont été enfoncées, on parvient enfin au profondérateur lui-même, qui réside le plus souvent dans une salle bien défendue et dotée d'une ou plusieurs issues de secours.

Les profondérateurs sont des créatures des Tréfonds Obscurs que les nains, derros, duergars, manteleurs, illithids et autres aboleths n'ont jamais réussi à totalement exterminer malgré tous leurs efforts. Il est rare qu'ils habitent à moins de 50 km les uns des autres, mais cette distance peut être moindre sous terre, du moment que deux individus donnés se trouvent à des profondeurs différentes.

Écologie : ce monstre se nourrit de tout ce qui est organique mais a une préférence très marquée pour la viande fraîche. Par un moyen naturel encore inexpliqué, il peut donner naissance à n'importe quelle autre créature native du Plan Primaire a condition d'en avoir dévoré un spécimen dans le passé (cette faculté ne s'applique toutefois pas aux morts-vivants ni aux monstres vivant dans plusieurs dimensions en même temps). Les "rejetons" possèdent les attaques naturelles, les pouvoirs magiques, l'alignement et l'intelligence de la créature qui a servi de modèle pour les constituer, mais pas son éventuel niveau et autres compétences qui ne sont pas innées mais apprises par expérience. Selon sa taille et sa complexité, le rejeton "pousse" en 1-4 jours dans le corps du profondérateur, lequel doit ingérer de la viande, des végétaux, de l'eau et du sang pour "accoucher". Une fois la gestation terminée, le monstre s'ouvre et éjecte le rejeton, qui est instantanément conscient. La progéniture d'un profondérateur ne lui est jamais hostile et ne peut être forcée à l'attaquer, même par des moyens magiques. Les rejetons peuvent attaquer ou se défendre dès le round suivant leur naissance. Si le MD le décide, il est toutefois possible qu'il leur faille quelques rounds pour utiliser au mieux certains de leurs pouvoirs ou capacités.

CLIMAT/TERRAIN :	Cavernes souterraines
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun (O, R)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-24
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	2+2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	2 ou 1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4 ou selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Rage
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre le poison
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,10 m de haut minimum)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175 Jald : 270 Thonot : 1.400

Les quaggoths sont des humanoïdes intégralement recouverts d'un long poil blanc et sale. Ils ne portent jamais de vêtements. Particulièrement agressifs, ils parcourent éternellement les Tréfonds Obscurs à la recherche de proies. Les drows les réduisent souvent en esclavage pour s'en servir de gardes ou de dresseurs d'araignées.

Ils parlent le commun des profondeurs de manière hachée et ne sont aptes à saisir que les concepts les plus simples. Les plus intelligents d'entre eux sont parfois capables de dire quelques mots en duergar, en drow ou en commun.

Leur infravision porte à 40 m. Ils sont immunisés contre tous les poisons.

Combat : une tribu de quaggoths s'octroie un territoire puis y organise des patrouilles qui recherchent les sources de nourriture potentielle. Tout animal ou créature (comme un groupe d'aventuriers) est à peu près certain de se faire attaquer par eux.

La plupart des quaggoths (70 % des tribus) sont désarmés et se battent à main nue, chacune de leurs pattes griffues pouvant infliger 1d4 points de dégâts par attaque. Ceux qui sont armés ont une hache ou un gourdin en pierre. Seuls ceux qui ont été (ou qui sont encore) les esclaves des drows bénéficient d'armes de qualité supérieure. Ce sont souvent des haches d'armes (en acier, celles-là) ou encore des épées à deux mains.

Lorsqu'un quaggoth tombe à 25 % de son total de points de vie, il entre dans une rage folle, ce qui lui prodigue un bonus de +2 pour toucher et aux dégâts. Cet état persiste jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus le moindre ennemi en vue.

Il y a un chef, ou jald, tous les douze quaggoths rencontrés. Ce monstre a 3+3 DV et porte une armure de cuir ou des peaux qui le rendent CA 5. De plus, sa grande Force lui confère un bonus de +1 aux dégâts. C'est lui qui dirige le combat. Lorsqu'ils ne sont pas commandés par un jald, les quaggoths attaquent de manière totalement désordonnée.

Une tribu a 20 % de chances d'avoir un ou deux thonots à sa tête. Le thonot est l'équivalent d'un chaman, si ce n'est qu'il dispose de facultés psioniques en lieu et place de sorts. Il use de ses talents pour aider sa tribu à combattre, à fuir ou à se soigner.

Quand les quaggoths sortent victorieux d'un combat, ils emportent la dépouille de tous les morts (y compris les leurs) dans leur repaire pour les dévorer.

Facultés psioniques (thonot) :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
3	2/2/5	PM/BM	15	50

- **Psychokinésie - sciences :** télékinésie ; **dévotions :** agitation moléculaire, contrôle des flammes.



- **Psychométabolisme - sciences :** forme d'ombre ; **dévotions :** ajustement cellulaire, extension, réduction.

Habitat/Société : les quaggoths sont des chasseurs nomades qui changent fréquemment de territoire. Partout où ils s'installent, ils s'approprient une caverne qui constitue le centre de leur repaire et dans laquelle ils déposent leur trésor (qui reste sous la surveillance de quelques gardes). Les autres partent chasser et ne reviennent que de loin en loin pour se reposer et remplacer les sentinelles.

Au sein de la tribu, les femelles sont aussi nombreuses que les mâles et leurs caractéristiques sont identiques. Il y a autant de petits que d'adultes. La moitié de ces rejetons sont incapables de se défendre, les autres ayant 1+1 DV et les mêmes attaques que les adultes (ainsi que la même CA).

Les thonots dirigent ce qu'il est convenu d'appeler la vie religieuse et ce sont eux qui officient lors des rares rituels, dont la préparation (quotidienne) avant le départ pour la chasse, le passage à l'âge adulte et la mort (un petit sifflement aide l'âme à se détacher du corps avant que les autres quaggoths le dévorent).

Ces monstres peuvent s'accoupler à n'importe quelle période de l'année. On ne leur connaît pas de rituels amoureux. Les petits naissent 10 mois après avoir été conçus, et les jumeaux ne sont pas rares.

Personne ne sait quelle est l'origine des quaggoths. Certains sages prétendent qu'il s'agissait autrefois d'une race partiellement civilisée qui dominait la majeure partie des Tréfonds Obscurs et y imposait ses sacrifices rituels jusqu'à ce que les drows et autres duergars prennent l'ascendant sur elle. D'autres affirment qu'ils vivaient autrefois à la surface et qu'ils ont dû se replier dans les entrailles de la terre. Cette théorie semble soutenue par la haine farouche que ces monstres vouent aux elfes et aux nains.

Écologie : les quaggoths sont capables de produire quelques objets, qui sont pour la plupart en pierre et grossièrement taillés. Certains sont apparemment suffisamment talentueux pour confectionner des colliers de perles (en bois, os ou pierre).

Les quaggoths ne craignent rien ni personne. Mais bien qu'ils sachent suivre une piste, ils sont plus souvent gibier que chasseurs dans les Tréfonds Obscurs. Il est possible d'en faire des serviteurs ou des gardes si on les capture jeunes.

Rakshasa

	Rakshasa	Ruhk (rakshasa majeur)
CLIMAT/TERRAIN :	Forêt, jungle ou marécage tropical ou subtropical	Forêt, jungle ou marécage tropical ou subtropical
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	F	B, F
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais	Loyal Mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1
CLASSE D'ARMURE :	-4	-5
DÉPLACEMENT :	15	18
DÉS DE VIE :	7	8+16
TAC0 :	13	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/2-5	1-6/1-6/2-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Illusions	Illusions
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes au moins +1, voir ci-dessous	Uniquement touché par les armes au moins +2, voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)	M (2 m de haut)
MORAL :	Champion (15-16)	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000	Ruhk : 7.000 Radjah : 7.000 Maharadjah : 11.000

Les rakshasas sont des esprits malfaisants ayant pris une forme physique pour traquer et tourmenter les humains. Personne ne sait d'où ils viennent, bien que d'aucuns affirment qu'ils sont l'incarnation des plus terribles cauchemars.

Les rakshasas mesurent entre 1,80 m et 2 m pour un poids compris entre 110 et 135 kg. Tous différents, ils ressemblent à des créatures humanoïdes présentant les caractéristiques de plusieurs animaux (le tigre et le gorille étant les plus fréquents). Les mains qui s'articulent à l'envers (les paumes vers le haut) semblent assez courantes. Les plus importants rakshasas ont parfois plusieurs têtes, et tous sont en permanence parés des plus beaux atours qui soient.

Combat : ce monstre est particulièrement friand de chair humaine et utilise ses dons d'illusionniste pour en obtenir. Il possède une forme d'*ESP* limitée qui lui permet d'utiliser ses illusions de la meilleure manière qui soit, en prenant l'apparence de quelqu'un en qui sa victime a confiance, ce qui lui permet de frapper lorsque l'autre ne s'y attend pas. L'illusion cesse dès que le rakshasa attaque. La plupart du temps, il est également capable de jeter des sorts comme s'il avait atteint le niveau 7. Les sorts auxquels il a accès sont les suivants : en tant que magicien, quatre de niveau 1, trois de niveau 2 et deux de niveau 3, et en tant que prêtre, trois de niveau 1. Il est immunisé contre tous les sorts inférieurs au 8ème niveau. Il ne peut être touché que par une arme dont le bonus magique est au moins +1, et encore les armes qui ne sont pas au moins +3 ne lui infligent-elles que des demi-dégâts. Pourtant, un carreau d'arbalète (même non-magique) affecté par un sort de *bénédiction* le tue instantanément s'il le touche.

Habitat/Société : la société des rakshasas présente un système de castes extrêmement rigide. Chacune de ces créatures a, dès la naissance, son rôle tout tracé et aucune chance d'en changer. Les femelles (que l'on appelle rakshasis) ont un statut de concubines, et elles ne sont jugées que sur leur fidélité et les prouesses martiales de leurs enfants. Chaque mâle a 1-3 femelles.

La société est dirigée par un radjah ou un maharadjah, dont les ordres doivent être obéis à la lettre.

Ces monstres livrent une guerre constante à l'humanité, non seulement pour se nourrir, mais aussi parce qu'ils sont persuadés que le combat est le seul moyen de gagner de l'honneur. Quand ils se retrouvent confrontés à des mortels qui les ont reconnus, ils se montrent d'une arrogance insupportable.



L'existence d'un rakshasa va des festivités ininterrompues lorsque tout va bien, aux sacrifices incessants quand les temps sont durs (ou en préparation d'une bataille imminente). Cette créature est honorable mais n'hésite pas à interpréter tous les accords passés de manière à ce qu'ils lui soient favorables. Elle préfère utiliser ses illusions pour tromper et manipuler les humains, mais sait également se battre avec une grande bravoure s'il le faut.

Écologie : les rakshasas sont des entités spirituelles, ce qui les rend virtuellement immortels. Une nouvelle génération naît, chaque siècle, pour remplacer ceux qui ont trouvé la mort au combat. Aucune créature ne s'en prend à eux, sauf celles qui désirent se venger spécifiquement de l'un de leurs multiples crimes. Leur essence peut servir à concocter des *potions de tromperie*.

Ruhk

Environ 15 % des rakshasas sont des chevaliers, ou ruhks. Ces guerriers sont les gardiens de chaque communauté de rakshasas. Ils ne peuvent être touchés que par les armes au moins +2, et celles qui ne sont pas au minimum +4 ne leur infligent que demi-dégâts. Ils jettent leurs sorts comme s'ils avaient atteint le niveau 9.

Radjah

15 % des ruhks sont des radjahs, ou seigneurs. Chaque radjah est le patriarche (dirigeant) de son clan. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles d'un ruhk, si ce n'est qu'il a les mêmes sorts qu'un magicien de niveau 8 et qu'un prêtre de niveau 6 (et qu'il les jette au niveau 11).

Maharadjah

5 % des radjahs sont des maharadjahs, ou grands ducs. Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des ruhks, si ce n'est qu'ils ont 13+39 DV et que les dégâts qu'ils infligent sont les suivants : 1-8/1-8/2-12. Ils disposent également des sorts d'un magicien de niveau 13 et d'un prêtre de niveau 9. Un maharadjah est le chef de plusieurs petits clans liés entre eux ou d'un seul et unique clan plus puissant. Ces créatures résident dans les plans inférieurs et dirigent des communautés comprenant des centaines de rakshasas, tout en servant directement d'intermédiaires avec les dieux.

	Rat *(géant)*	Osquip
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Souterrain
FRÉQUENCE :	Commun	Peu commun
ORGANISATION :	Meute	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Charognard	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1) *Partielle (2-4)*	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun *(C dans leur repaire)*	(D)
ALIGNEMENT :	Neutre *(mauvais)*	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-100 *(5-50)*	2-24
CLASSE D'ARMURE :	7	7
DÉPLACEMENT :	15 *(12, ng 6)*	12, cr 1/2
DÉS DE VIE :	1/4 *(1/2)*	3+1
TAC0 :	20	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1 *(1-3)*	2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Maladie	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	Mi (30 cm de long) *Mi (60 cm de long)*	P (60 cm au garrot)
MORAL :	Instable (2-4) *Agité (5-7)*	Agité (5-7)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	*7 (15)*	120

Les rats sont des rongeurs à longue queue, pouvant faire de 15 à 35 cm de long. Ces animaux très agressifs sont omnivores, capables de s'adapter à tous les environnements et bien souvent vecteurs de maladies. Les caractéristiques indiquées en italique sont celles du rat géant. Quand une seule caractéristique est donnée, elle s'applique aux deux variétés.

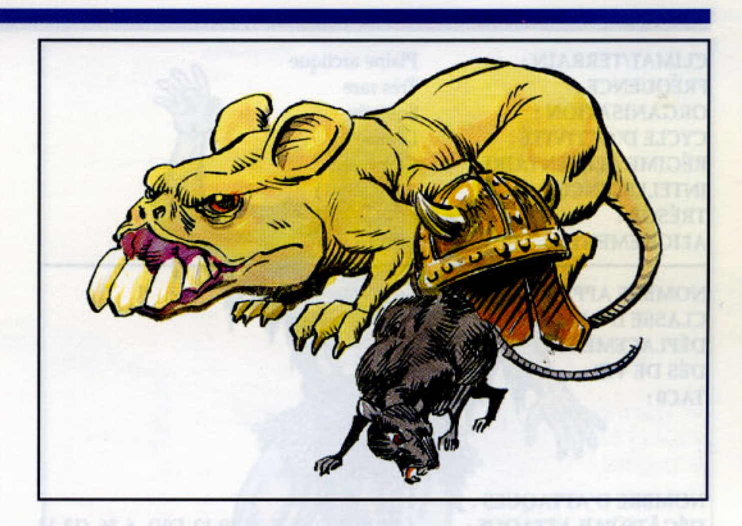
Le rat noir fait une vingtaine de centimètres de long (plus sa queue, longue d'autant). Il est élancé et a un nez pointu et de longues oreilles. Sa couleur est en fait gris sombre et il est parsemé de petites taches brunes, sauf pour ce qui est de son ventre (généralement gris ou blanc). Il est capable de grimper aux murs (es 3) et de faire des bonds, mais ne sait pas nager.

Le rat brun, que l'on connaît également sous le nom de rat d'égout, fait entre 15 et 30 cm de long et sa queue est plus courte que celle du rat noir. Ses oreilles et ses yeux sont eux aussi plus petits, mais son corps est plus gros. Il peut être gris, blanc, noir ou même pie. Lui est incapable d'escalader, mais il sait par contre nager (ng 3) et creuser des galeries. Lorsque ces animaux infestent un bâtiment, les rats noirs s'approprient le ou les étages, tandis que les rats bruns se cantonnent au rez-de-chaussée et à la cave.

Combat : les rats ont en général tendance à fuir lorsqu'ils se retrouvent face à un adversaire plus gros qu'eux, mais ils sont prêts à tout quand ils sont pris au piège. Lorsqu'ils constituent une meute, ils peuvent se jeter sur n'importe qui s'ils sont véritablement affamés. Ils attaquent à l'aide de leur gueule et, comme ils sont bien souvent vecteurs de maladies, chacune de leurs morsures a 5 % de transmettre une grave infection à leur adversaire à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde contre le poison. Les rats normaux craignent le feu, mais cela ne suffit pas à les arrêter lorsqu'ils ont vraiment faim.

Une meute de rats peut être considérée comme un monstre unique ayant les dés de vie équivalents (1 DV tous les quatre rats) et infligeant automatiquement des dégâts à toutes les créatures de petite taille qu'elle trouve sur son passage. Une telle meute fait en général dans les 4 DV, ce qui lui permet de couvrir une zone de 3 m de côté et de délivrer 4 points de dégâts par round. Les armes ne sont guère efficaces contre un adversaire aussi composite, mais les sorts de zone et attaques du même genre (comme les flasques d'huile), si. Lorsque la meute tombe à 0 point de vie, on considère qu'elle se disperse et qu'elle est incapable de délivrer davantage de dégâts.

Habitat/Société : les rats cherchent d'abord et avant tout à se nourrir. Il n'est pas rare que les meutes se frayent un passage au travers des murs pour atteindre les garde-manger, qu'ils pillent ensuite à l'envi. Ces animaux peuvent s'installer n'importe où et construisent leur nid avec du tissu, du bois ou du papier mâché.



Écologie : les rats sont très prolifiques : ils ont des petits de 3 à 5 fois par an. Chez les rats bruns, une portée comprend 8-14 petits (2d4+6), contre 5-6 chez les rats noirs. Tous ces animaux sont omnivores, mais l'on considère généralement que les bruns sont les plus agressifs. Leurs dents sont très dures, et ils sont, par exemple, capables de percer des trous dans une canalisation en plomb. Un rat vit entre 2 et 4 ans.

Rat des champs

Les rats des champs sont nettement moins agressifs que leurs congénères des villes. Ils sont gris ardoise, à l'exception de leur ventre, qui lui est blanc. Presque aussi gros que les rats bruns, ils vivent en forêt (soit dans des nids, soit dans des terriers). Ils sont attirés par les petits objets brillants et les volent parfois pour les ramener chez eux. Ces herbivores ne s'attaquent jamais à l'homme et ne sont pas vecteurs de maladies. Il est parfois possible de les dresser.

Rat géant

Ces petits monstres infestent les souterrains, comme les cryptes et les catacombes. Leurs terriers transforment de nombreux cimetières en gruyère, et ils font souvent la course avec les goules dès qu'il s'agit d'arriver le premier à une dépouille récemment enterrée. De couleur brun-noir (avec un ventre blanc), ils sont apparentés au rat brun bien que leur ventre soit plus gros et leur queue plus courte. Comme c'est le cas pour les rats normaux, quiconque se fait attaquer par l'un de ces monstres a 5 % de chances par morsure de contracter une sévère maladie (sauf en cas de jet de sauvegarde réussi contre le poison). Ils évitent de s'attaquer à des groupes trop nombreux, sauf lorsqu'ils sont poussés par la faim ou dirigés par des créatures telles que les vampires et les rats-garous. Ils craignent le feu et s'enfuient à sa vue, à moins que la faim ne soit vraiment trop forte (ou qu'ils ne soient contrôlés par magie). Ce sont d'excellents nageurs, capables de se battre dans l'eau avec autant d'efficacité que sur la terre ferme.

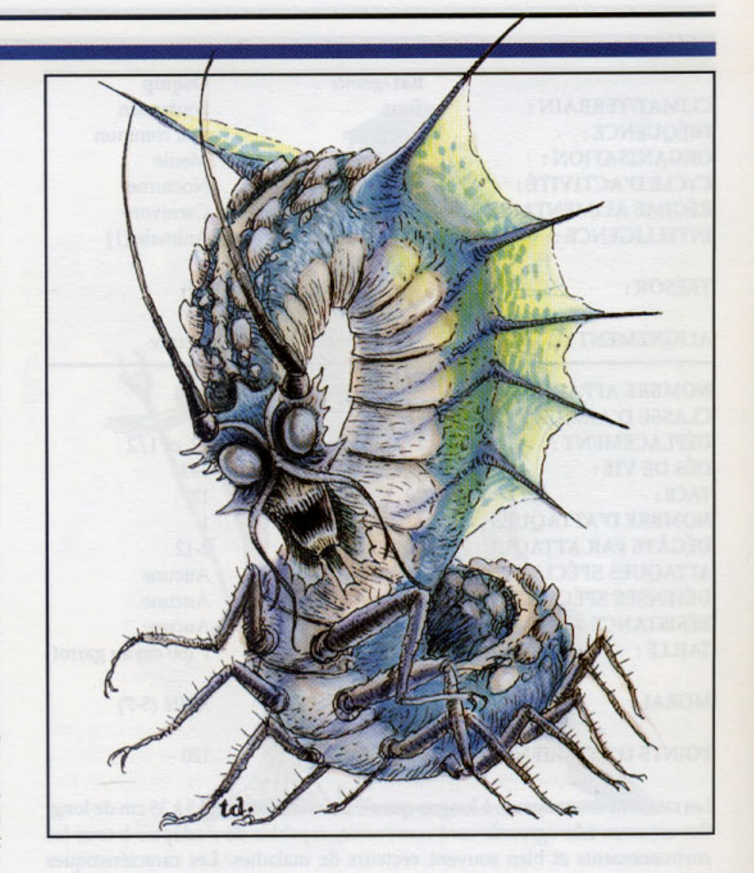
Osquip

L'osquip est un rongeur à pattes multiples faisant la taille d'un petit chien. Il est totalement dénué de poils et sa tête est trop grosse par rapport au reste de son corps. De la même manière, ses dents sont énormes. La plupart de ces créatures ont 6 pattes, mais certaines (25 %) en ont 8 et quelques rares (5 %), 10. Leur cuir est jaune pâle.

Les osquips se creusent de petits tunnels qu'ils camouflent avec soin, et leurs dents sont suffisamment aiguisées pour leur permettre de se frayer un chemin dans la pierre. Lorsque quelqu'un pénètre dans un lieu où aboutissent les galeries des osquips, ces derniers peuvent en surgir avec une grande rapidité, ce qui leur permet d'infliger un malus de -5 au jet de surprise de leurs adversaires. Ils sont dotés d'un farouche instinct de territoire et attaquent avec une grande férocité. Ils n'ont pas peur du feu mais nagent très mal (50 % d'entre eux se noient dès qu'ils se jettent à l'eau, et les autres parviennent à peine à surnager : ng 1).

Ces créatures sont difficiles à domestiquer, mais les jermlains et certains magiciens y sont parvenu en leur donnant des pierres précieuses, car elles ont tendance à amasser tout ce qui brille. La peau d'osquip est souple et étanche à l'eau. Les dents peuvent, elles, servir d'ingrédients pour la création de sorts ou d'objets liés au forage de galeries souterraines.

Remorhaz



CLIMAT/TERRAIN :	Plaine arctique
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	D
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0 (tête 2, ventre 4)
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	7-14
TAC0 :	7-8 DV : 13 9-10 DV : 11 11-12 DV : 9 13-14 DV : 7
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	4-24 (7-8 DV), 5-30 (9-12 DV), 6-36 (13-14 DV)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Avale ses proies, génération de chaleur
DÉFENSES SPÉCIALES :	Fait fondre le métal
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	75 %
TAILLE :	De E à T (6,30 m à 12,60 m de long)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	7 DV : 5.000 (+1.000 par DV supplémentaire)

Le remorhaz (invariable), auquel on donne parfois le nom de *ver polaire*, est un prédateur très agressif qui réside dans les plaines arctiques. Il s'attaque à toutes les formes de vie animale, ce qui inclut humains, demi-humains et humanoïdes. Certains s'en sont également déjà pris aux géants du givre.

Le corps de ce monstre est constitué de multiples segments fixés les uns aux autres. Il se déplace à l'aide de plusieurs dizaines de pattes couvertes de chitine, et sa tête est dotée de petites ailes. Sa couleur est bleu glacé, sauf au niveau du dos, qui est intégralement blanc et couvert de multiples aspérités. Sa taille est déterminée par son nombre de dés de vie : à 7 DV, il fait 6,30 m de long, contre 6,60 m à 8 DV, etc. (en rajoutant 30 cm par DV). Son langage est constitué de grognements et autres hurlements aux modulations diverses.

Combat : le remorhaz bat des ailes lorsqu'il se retrouve au combat, ce qui lui permet de soulever le premier quart de son corps. Puis il se détend brusquement vers l'avant et frappe à la vitesse de l'éclair. S'il obtient un 20 naturel à son jet d'attaque, il avale directement sa proie, qui meurt aussitôt, incinérée par la fournaise qui brûle en permanence dans l'estomac du monstre. Lorsqu'il est pris d'excitation, il sécrète une substance qui fait chauffer ses intestins et, de là, son dos, tant et si bien que les multiples aspérités qui le parsèment deviennent rapidement rouge vif tant est grande la chaleur qui s'en dégage. Une arme non-magique fond aussitôt si elle vient à les toucher, et une créature entrant en contact avec le dos du monstre subit 10d10 points de dégâts.

Pour déterminer où le coup frappé à l'encontre du remorhaz porte, il faut savoir où l'attaquant se trouve par rapport au monstre. Lorsque le ver polaire se dresse pour attaquer, un adversaire situé devant lui frappe son ventre, qui est moins protégé que le reste de son corps. Quand le remorhaz est en train de frapper, le coup est porté à la tête, à moins que le joueur n'annonce qu'il vise spécifiquement le ventre. Dans tous les autres cas, c'est le corps (CA 0) qui est attaqué. C'est de toute manière au MD de déterminer ce qu'il en est exactement.

Les remorhaz sont plus lents que la plupart des créatures vivant en milieu polaire. Ils préfèrent donc s'enfoncer sous la neige et faire surface lorsqu'ils entendent des proies à proximité, dans l'espoir de les prendre par surprise. Leur infravision porte à 20 m.

Habitat/Société : l'antre d'un remorhaz est généralement constitué d'un entrelacs de larges galeries arrondies, taillées dans la neige, la glace ou la roche, et qui s'enfoncent peu à peu sous terre pour finir par parvenir à une grande caverne centrale. Les tunnels creusés dans la glace ou la neige sont extrêmement glissants car la chaleur du monstre les fait fondre chaque fois qu'il les emprunte et ils regèlent une fois qu'il est passé. La salle centrale fait à peine deux fois la taille du monstre si ce dernier est célibataire (contre quatre fois s'il s'agit d'un couple, auquel cas il peut y avoir des stalactites de glace pendus au plafond).

Les remorhaz chassent dans un rayon d'une centaine de kilomètres aux alentours de leur repaire. Ils tolèrent la présence de leurs congénères sur leur terrain de chasse, sauf dans les régions où il n'y a presque pas de gibier.

Écologie : les remorhaz sont des carnivores qui mangent généralement du renne, de l'élan et même de l'ours blanc. Ils s'accouplent à la fin de l'été et restent ensemble pendant 2 mois avant de repartir chacun de leur côté. Bien que ce rituel se reproduise tous les ans, ils ne peuvent avoir des petits que 3 ou 4 fois au cours de leur existence. La femelle pond 1 ou 2 œufs bleu-gris et reste en permanence à leur côté (elle s'enroule même autour pour les garder bien au chaud ; en effet, s'ils sont ne serait-ce qu'un instant exposés au froid glacial, ils perdent toute chance d'éclore un jour). Les petits ont 1 dé de vie à la naissance et arrivent à 7 DV au bout de 4 mois (c'est à ce moment qu'ils quittent le nid). Tant qu'ils n'ont pas atteint cet âge, leur carapace est encore un peu molle (+2 à la CA sur toutes les parties du corps). La morsure d'un petit n'ayant que 1-3 DV inflige 2d6 points de dégâts, contre 3d6 pour celle d'un "adolescent" à 4-6 DV. Ceci mis à part, les rejetons possèdent à la naissance tous les pouvoirs des adultes.

Ces créatures ont une espérance de vie de 30 ans. Leurs œufs valent 500 po pièce, et tout vendeur est assuré de trouver preneur car, une fois domestiqués, les remorhaz constituent d'excellents gardiens. Il est toutefois impossible de les former à obéir à plus d'un ou deux maîtres, et encore peuvent-ils les attaquer s'ils sont trop affamés. La sécrétion qui génère l'incroyable température interne de ce monstre (et à laquelle on donne parfois le nom de thrym) est utilisée pour créer les objets magiques liés à la chaleur. Les alchimistes l'achètent au prix de 5-10 po la fiole et le corps du remorhaz en contient l'équivalent de 10 fioles par dé de vie.

Revenant

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Voir ci-dessous
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	10
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	8
TAC0 :	13 (base)
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Paralysie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m à 1,80 m de haut)
MORAL :	Voir ci-dessous
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000



Les revenants sont des esprits vengeurs revenus d'entre les morts pour tuer leur meurtrier.

Un tel monstre a l'aspect de l'être qu'il était au moment de sa mort, mais en plus spectral et partiellement décomposé. Sa peau blanche comme la craie est froide et tirée, tant et si bien que ses os sont nettement visibles. En temps normal, ses yeux sont ternes et partiellement fermés, mais se mettent à brûler d'une intense lueur lorsqu'il se retrouve face à sa victime. Il communique une vive impression de tristesse, de colère et de détermination.

Combat : le revenant attaque en refermant les mains sur la gorge de sa victime et en l'étranglant, ce qui lui inflige 2d8 points de dégâts par round. Il ne relâche pas son étreinte tant qu'il ne l'a pas tuée ou que lui-même n'a pas été détruit. Il n'utilise jamais d'armes.

S'il parvient à regarder sa victime droit dans les yeux, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de se retrouver figée sur place par une intense terreur pendant 2-8 rounds. Ce pouvoir ne peut affecter que celui qui a tué le revenant.

Si ce monstre est découpé en morceaux, chacune des différentes parties de son corps continue d'agir indépendamment comme s'il les contrôlait encore parfaitement. La volonté du revenant est telle que son corps se reforme d'ailleurs tout seul. Il se régénère au rythme de 3 points de vie par round, à moins que les dégâts qu'il a subis ne soient dus au feu. Il est immunisé contre l'acide et le gaz. Bien qu'il soit affecté normalement par les armes, magiques ou non, les dégâts qu'elles lui infligent ne sont que temporaires et ne peuvent en aucun cas le détruire définitivement. Pour ce faire, il faut l'immoler totalement et le réduire en cendres.

Ce monstre est certes un mort-vivant, mais c'est uniquement sa farouche détermination qui le pousse de l'avant. Il n'est pas fondamentalement maléfique et ne peut donc être affecté par l'eau bénite, les symboles sacrés ou maudits et les autres ustensiles religieux. Les prêtres ne peuvent le repousser, le ressusciter ou le ramener à la vie.

Habitat/Société : il peut parfois arriver (mais très rarement) qu'un personnage décédé de mort violente revienne à la vie pour se venger de son ou ses tueurs. Toutefois, il faut pour cela que son score de Constitution soit égal à 18 et il doit également avoir au moins 16 en Sagesse ou en Intelligence. De plus, le total de ses six scores de caractéristiques doit au moins atteindre 90. Et même si le personnage correspond à ce profil, il n'a que 5 % de chances d'être rappelé à la vie sous forme de revenant.

Cette chance passe toutefois à 10 % si le score de Sagesse et d'Intelligence de l'individu sont au moins égaux à 16. De plus, s'il a 18 en Sagesse, Intelligence et Constitution, il peut passer à volonté dans le corps de n'importe quel humanoïde fraîchement tué pour peu qu'il réussisse un jet de sauvegarde contre la mort.

Si la mort du personnage a été particulièrement violente, il est possible qu'il ne puisse pas retrouver son corps d'origine. Dans ce cas, l'esprit occupe la première dépouille qu'il trouve à condition que son décès remonte à très peu de temps. Mais quelle que soit la nouvelle apparence du revenant, son tueur et ses associés voient toujours en lui l'individu qu'ils ont assassiné.

Le monstre conserve toutes les facultés qui étaient les siennes de son vivant, et il est au moins l'égal d'une créature à 8 DV pour ce qui est des points de vie et des jets de sauvegarde. Par contre, il devient neutre, et ce, quel qu'ait pu être son alignement précédent. Il peut toujours parler couramment dans sa langue maternelle, mais la rigidité de ses cordes vocales fait qu'il ne s'exprime généralement que lorsque cela est nécessaire (par exemple, lorsqu'il a décidé de jeter un sort sur son tueur).

Le seul but de la brève existence du revenant est la vengeance. Il cherche à tuer son meurtrier, ainsi que tous ceux qui auraient éventuellement pu l'aider. Rien ne l'arrête, et il sait à tout moment où sa proie se trouve. Les complices de l'assassin sont également traqués s'ils se trouvent toujours en compagnie de leur compère. Par contre, s'ils se sont séparés de lui, ils sont laissés de côté tant que la cible prioritaire n'a pas été éliminée. De la même manière, si le meurtrier est toujours suivi de ses compagnons, ceux-ci ne sont tués qu'après l'objet principal de la vengeance du revenant.

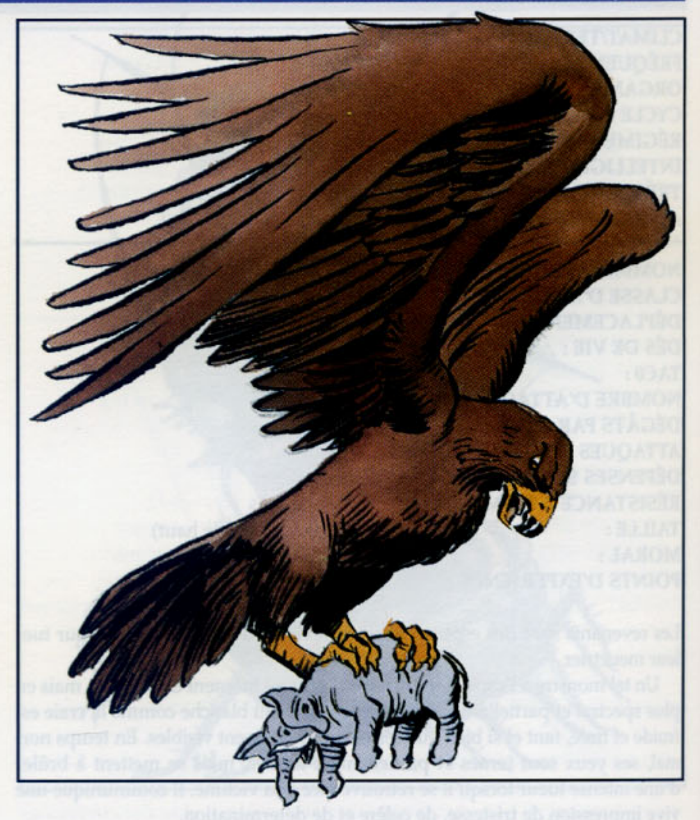
Le corps de ce mort-vivant pourrit, mais plus lentement que la normale. Au bout de 3 à 6 mois, il se met toutefois à se décomposer rapidement et l'esprit repart en direction du plan d'où il était venu. Quand le revenant parvient à mener sa mission à bien, son corps se désintègre aussitôt et il peut alors reposer en paix.

Ce monstre n'attaque jamais les innocents sauf pour se défendre. Si nécessaire, il peut faire appel à la ruse pour approcher sa proie.

Écologie : les revenants sont des victimes a qui le destin a conféré la chance de se venger de leur meurtrier. Ils tentent d'accomplir leur objectif seuls, sans jamais demander la moindre aide, sauf s'il leur faut affronter un adversaire capable de les détruire sous leur nouvelle forme (auquel cas ils se servent parfois d'aventuriers comme de pions pouvant leur permettre d'atteindre leur but).

Rukh

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes subtropicales
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	C
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	3, vl 30 (E)
DÉS DE VIE :	18
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	2 ou 1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-18/3-18 ou 4-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	T (18 m de long)
MORAL :	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	10.000



Les rukhs (qui se prononcent "rouk", et qu'il ne faut pas confondre avec les chevaliers rakshasas, ou *ruhks*) semblent trop gros pour être vrais. Ce sont d'immenses oiseaux de proie qui résident dans les chaînes montagneuses des régions chaudes et qui s'emparent souvent d'animaux de grande taille (chevaux, têtes de bétail et même éléphants) pour se nourrir.

Ils ressemblent à de grands aigles dont le plumage est brun sombre ou doré. Dans quelques rares cas, on en a aperçu qui étaient noirs, blancs ou roux, et cela est généralement considéré comme un mauvais présage. Ces oiseaux géants font dans les 18 m de long et jusqu'à 36 m d'envergure.

Combat : le rukh fond sur sa proie, qu'il attrape entre ses serres pour l'emmener dans son antre, où il la dévorera à sa guise. Chacune des serres délivre 3d6 points de dégâts. Dans la plupart des cas (95 % de chances), le monstre ne peut s'emparer de sa victime que si ses deux coups ont porté. Si une seule serre touche, il a tendance a relâcher aussitôt sa prise et à revenir dès le round suivant pour porter une autre attaque. Dès qu'il tient solidement sa proie, il repart en direction de son antre. Si le captif résiste, il le frappe à coups de bec, ce qui lui inflige 4d6 points de dégâts à chaque fois.

Quand un humain, demi-humain ou humanoïde se fait attraper, il y a 65 % de chances que ses bras soient collés à ses côtés, ce qui l'empêche d'utiliser ses armes ou ses sorts nécessitant des composantes gestuelles. Le rukh lâche sa proie s'il perd le quart de ses points de vie. Il est capable d'attraper deux victimes simultanément si elles se trouvent à moins de 3 m l'une de l'autre.

Il vole en général à une centaine de mètres d'altitude et sa bonne vue lui permet de repérer ses proies sur le sol. Lorsqu'il en trouve une, il se laisse descendre dans un silence absolu qui inflige un malus de -5 au jet de surprise de sa cible.

Habitat/Société : un repaire de rukhs est un nid gigantesque constitué de grandes branches et même d'arbres entiers. Ces monstres ne vivent que dans les régions chaudes, mais au sommet des pics les plus élevés qui soient. Ils n'aiment guère s'installer à proximité les uns des autres, et leurs nids sont généralement séparés d'au moins 30 km. Il existe 15 % de chances de trouver 2-5 œufs à l'intérieur du nid (ils pourront être vendus au prix unitaire de 2d6x100 pièces d'or aux marchands qui se spécialisent en produits exotiques). Comme l'on pouvait s'y attendre, le rukh combat jusqu'à la mort pour défendre le nid et son contenu, ce qui lui confère un bonus de +1 pour toucher.

Le trésor du monstre est bien souvent dispersé à proximité du nid car le rukh ne lui accorde pas la moindre valeur et il s'agit juste de richesses éparpillées alors qu'il dévorait ses victimes. S'il s'est emparé des mules d'un marchand, son trésor peut éventuellement contenir épices, tapis, tapisseries, bijoux et autres parfums ou beaux atours.

Cette créature quitte son nid, 3 fois par jour, pour aller chasser : 1 heure après l'aube, à midi et 1 heure avant le coucher du soleil. Lorsqu'il y a des petits dans le nid, un quatrième repas est rajouté à la liste (vers 14 heures) pour que la progéniture se porte bien.

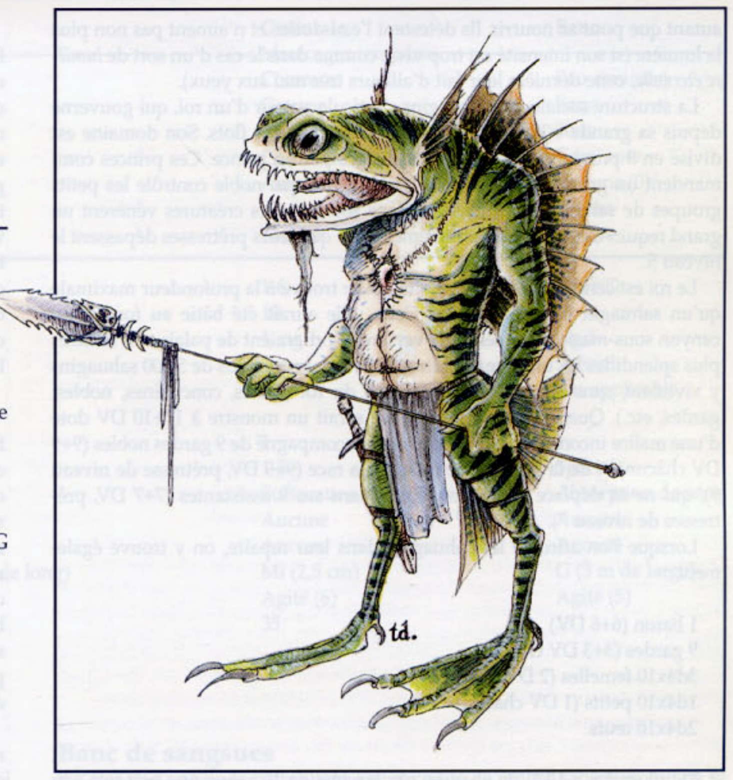
Écologie : il arrive que les rukhs soient domptés par les géants des nuages ou des tempêtes. Les géants d'alignement bon n'autorisent toutefois pas leurs rukhs à attaquer les régions civilisées ni les animaux que l'on y trouve.

Comme cela est indiqué plus haut, ces monstres ne s'installent jamais à proximité les uns des autres, parce qu'une trop forte concentration de rukhs ferait bien vite disparaître tout le gibier d'une région. Ils ont pour fonction de limiter le nombre des prédateurs de grande taille. Ils apprécient tout particulièrement l'ankheg, le ver pourpre et la harpie. C'est sans doute grâce au prodigieux appétit des rukhs que ces créatures n'infestent pas davantage certaines régions en toute impunité.

On prétend que les plumes de rukh peuvent servir à confectionner des *gris-gris emplumés de Quaal* ainsi que des *balais volants* et des *ailes de vol*.

Les nains n'apprécient guère ces créatures. En effet, leurs mines situées dans les régions les plus isolées subissent souvent les déprédations d'un rukh cherchant à défendre son territoire. Chaque fois que les nains ont essayé de les dompter, ils ont essuyé un cuisant échec, aussi la stratégie a appliquer est-elle désormais on ne peut plus simple : tuer le monstre et casser tous ses œufs. Des aventuriers de passage chez les nains des montagnes peuvent ainsi se faire employer comme chasseurs de rukh (mais sans doute auront-ils ensuite intérêt à ne pas trop ébruiter leurs exploits auprès des druides).

CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré/Eau salée
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	N (I, O, P, Qx10, X, Y)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	20-80
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	12, ng 24
DÉS DE VIE :	2+2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	5 ou 1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2/1-2/1-4/1-4/1-4 ou selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut), mais certains sont G (2,70 m de haut)
MORAL :	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175 Lieutenant : 270 Chef : 420 Prêtresse : 650 Baron : 975 Prince : 2.000



Les sahuagins sont de maléfiques hommes-poissons vivant dans les eaux côtières des régions chaudes. Ils sont très organisés et aiment tout particulièrement s'en prendre aux bourgades du littoral pour s'amuser et trouver des créatures à dévorer.

La plupart ont le ventre vert, le dos vert sombre et les nageoires noires. Leurs gros yeux fixes sont noirs et luisants. Leur peau est couverte d'écailles, ils ont les mains et les pieds palmés, et leur gueule est pleine de dents acérées. Quelques individus (environ 1 sur 216) sont des mutants dotés de quatre bras. Leur couleur va généralement du noir (dans le dos) au gris (sur le ventre). Les femelles sont légèrement plus petites que les mâles, c'est d'ailleurs la seule manière de les différencier. Les petits sont vert pâle, mais leur couleur s'assombrit de jour en jour et ils atteignent leur taille adulte 1 ou 2 mois après la naissance.

Les sahuagins parlent uniquement leur langue maternelle.

Combat : bien qu'ils ne revêtent jamais d'armure, ces monstres sont recouverts d'écailles rigides qui leur confère une CA 5. Ils portent un harnais qui leur sert à transporter leur équipement et leurs armes. Ils sont généralement armés de la façon suivante :

Arbalète lourde et dague	20 %
Épieu et trident	30 %
Trident, filet et dague	50 %

Les épieux ne sont utilisés que comme des armes perforantes. Les filets sont dotés de dizaines de crochets qui interdisent toute fuite aux créatures attrapées (ainsi qu'aux personnages sans armure n'ayant pas au moins 16 en Force). Ces nasses sont remplacées par trois javelots par personne lorsque les sahuagins mènent une incursion dans les terres. Les arbalètes tirent à une distance maximale de 10 m sous l'eau et leur portée est tout ce qu'il y a de plus normale à l'air libre. Les tridents ont trois utilisations bien distinctes : attraper les proies de petite taille, combattre celles qui sont prises dans les filets et repousser les adversaires menaçants.

Les sahuagins sont magnifiquement armés pour se défendre même lorsqu'ils doivent se battre à mains nues. En effet, chacune de leurs mains palmées s'achève par de longues griffes délivrant 1d2 points de dégâts par coup. Leurs pieds sont dotés de griffes encore plus dangereuses, puisqu'elles délivrent 1d4 points de dégâts par coup. Enfin, leur gueule inflige, elle aussi, 1d4 points de dégâts. Un sahuagin désarmé a donc la possibilité d'attaquer entre 3 et 5 fois par round : 3 fois sur la terre ferme (1-2/1-2/1-4) et 5 fois dans l'eau, où il peut utiliser ses pieds griffus (1-2/1-2/1-4/1-4/1-4).

La vue et l'ouïe de ces monstres sont particulièrement développées. Ils y voient à 100 m sous l'eau tant qu'ils ne dépassent pas une profondeur de 30 m. Au-delà, leur champ de vision diminue de 3 m par tranche de 30 m de profondeur (autrement dit, ils y voient encore à près de 90 m de distance lorsqu'ils se trouvent à 150 m sous la surface, et à un peu plus de 60 m quand ils ont atteint la barre des 300 m de profondeur). Quant à leur ouïe, elle leur permet de détecter un tintement de métal à 1 mille marin (1,852 km) et le bruit d'une rame heurtant les flots 2 fois plus loin.

Une bande de sahuagins est toujours dirigée par un chef, assisté d'un lieutenant par tranche de 10 soldats sous ses ordres. Le chef a 4+4 DV, les lieutenants 3+3 DV chacun. Ces officiers viennent en plus des sahuagins normaux.

Lorsqu'elles s'en prennent à un village, ces créatures attaquent en masse, les officiers restant au second rang. Tant que la résistance reste assez faible, elles poursuivent leurs déprédations.

Mais c'est sous l'eau, au sein de leur élément, que les sahuagins sont les plus confiants. Ils sont habitués à se battre dans un univers en trois dimensions et aiment, par exemple, plonger sous leurs adversaires et resurgir derrière eux pour les prendre dans leurs filets.

Quand les sahuagins s'attaquent à un navire, ils l'abordent de toute part et tentent de submerger l'équipage sous le nombre. Il n'est pas rare qu'ils se saisissent de leurs adversaires et les jettent dans les flots, où un quart de leurs forces attend, des fois que les troupes d'assaut aient besoin de renforts. Certains officiers sont munis d'un coquillage qu'ils peuvent utiliser comme un cor pour signaler aux soldats de réserve qu'il est temps d'intervenir.

Ces monstres sont terrorisés par les jeteurs de sorts et dirigent la majeure partie de leurs assauts contre quiconque utilise un sort ou se sert d'un objet magique. Ils subissent un malus de -2 au jet de sauvegarde contre les sorts à base de feu, et ces mêmes enchantements leur infligent 1 point de dégâts supplémentaire par dé.

Habitat/Société : on donne parfois aux sahuagins le nom de "diables des mers" ou de "démons des profondeurs". Ils vivent dans les mers chaudes, à des profondeurs comprises entre 30 m et 500 m. Ces prédateurs-nés constituent une menace pour toutes les formes de vie car ils tuent pour le plaisir

autant que pour se nourrir. Ils détestent l'eau douce et n'aiment pas non plus la lumière (si son intensité est trop vive, comme dans le cas d'un sort de *lumière éternelle,* cette dernière leur fait d'ailleurs très mal aux yeux).

La structure sociale des sahuagins s'articule autour d'un roi, qui gouverne depuis sa grande ville située loin sous la surface des flots. Son domaine est divisé en 9 provinces, chacune étant dirigée par un prince. Ces princes commandent un groupe de nobles (2d10+10) et chaque noble contrôle les petits groupes de sahuagins qui résident dans son fief. Ces créatures vénèrent un grand requin-démon. Il est extrêmement rare que leurs prêtresses dépassent le niveau 5.

Le roi est censé vivre dans une cité qui se trouve à la profondeur maximale qu'un sahuagin puisse atteindre. Cette ville aurait été bâtie au fond d'un canyon sous-marin, dont les deux versants s'orneraient de palais et d'édifices plus splendides les uns que les autres. On raconte que plus de 5.000 sahuagins y vivraient, sans même compter la cour du roi (reines, concubines, nobles, gardes, etc.). Quant au roi lui-même, ce serait un monstre à 10+10 DV doté d'une malice inconcevable. Il est toujours accompagné de 9 gardes nobles (9+9 DV chacun) et de la grande prêtresse de la race (9+9 DV, prêtresse de niveau 9), qui ne se déplace elle-même jamais sans ses 9 assistantes (7+7 DV, prêtresses de niveau 7).

Lorsque l'on affronte les sahuagins dans leur repaire, on y trouve également :

1 baron (6+6 DV)
9 gardes (3+3 DV chacun)
3d4x10 femelles (2 DV chacune)
1d4x10 petits (1 DV chacun)
2d4x10 œufs

De plus, il y a 10 % de chances par tranche de 10 sahuagins présents que l'antre abrite également une prêtresse maléfique et ses 1-4 assistantes (la vie religieuse de ces créatures est, en effet, l'apanage des femelles). La prêtresse principale est généralement de niveau 5, tandis que ses assistantes sont de niveau 3.

On trouve toujours 2-8 requins dans un antre de sahuagins, et ces derniers sont capables de donner des ordres très brefs (un ou deux mots seulement) aux poissons. Chaque repaire a 5 % de chances d'être en fait la citadelle d'un prince, fort de 8+8 DV et encadré par 9 gardes aussi puissants que des chefs. La prêtresse du lieu est de niveau 8, tandis que ses assistantes sont de niveau 4. Il y a deux fois plus de mâles, femelles, petits et œufs dans le repaire d'un prince que dans celui d'un vulgaire baron, et les requins sont quant à eux au nombre de 4-24.

Les antres de sahuagins sont de véritables villes ou villages. Les édifices sont en pierre et leur toit est arrondi en forme de dôme. Les algues et autres formes de végétation marine qui poussent dessus les rendent difficiles à déceler.

Rares sont ceux qui ont survécu après avoir été enlevés par les sahuagins, car les captifs sont rapidement torturés et dévorés. Quiconque est ramené vivant d'un raid (ou intercepté après s'être introduit dans le repaire) est enfermé dans une cellule. Bien que les sahuagins soient capables de respirer à l'air libre pendant 4 heures, les zones de détention d'un village typique sont totalement inondées. Par contre, dans les villes des nobles, certains quartiers ont été tout spécialement conçus pour "accueillir" les créatures incapables de respirer sous l'eau. La plupart des prisonniers sont tués et dévorés sans autre forme de procès, mais les sahuagins en sélectionnent quelques-uns qui seront torturés ou qui leur prodigueront un spectacle de qualité (la plupart du temps, un combat à mort dans une arène entre deux créatures de race différente). Il est rare qu'un prisonnier parvienne à s'échapper, encore que ces monstres s'amusent parfois à faire croire à leurs captifs qu'une évasion est possible... puis se referment sur eux et les regardent se faire dévorer par les requins.

Les sahuagins sont cruels et brutaux. Les plus musclés s'imposent par la force à ceux qui sont plus faibles. Dès que l'un d'eux est blessé, infirme ou affaibli de quelque manière que ce soit, il est bien vite tué et mangé par ses congénères. Même les nouveau-nés qui présentent la moindre imperfection connaissent le même sort. Ces pratiques très dures font que la race est forte, et qu'un chef peut être défié à tout moment par ses subalternes. Les sahuagins ne cessent jamais de grandir, bien que ce processus se poursuive très lentement, et leur croissance n'est pas achevée même lorsqu'ils meurent de vieillesse. Les chefs sont toujours plus grands et plus forts que leurs subalternes. La rumeur voudrait que les neuf princes soient tous des mutants à quatre bras, tout comme le roi. Quand il y a duel entre deux sahuagins, le perdant est toujours mis à mort, soit au cours du combat, soit après (il arrive d'ailleurs parfois qu'il devienne le plat principal du festin que donne ensuite le vainqueur).

Ces duels se livrent toujours à mains nues, toute arme étant prohibée.

L'histoire retient des sahuagins qu'ils sont extrêmement maléfiques. Cela fait des siècles et des siècles qu'ils mènent des incursions contre les villes côtières (ils ont d'ailleurs totalement ravagé certaines régions, qui sont aujourd'hui désertes) et ils ne cessent de s'en prendre aux navires de passage. Personne ne sait d'où ils viennent réellement. D'aucuns avancent qu'il s'agissait autrefois d'humains extrêmement malfaisants transformés en créatures marines par les dieux loyaux mauvais pour qu'ils puissent survivre au déluge qui s'annonçait. Certains sages affirment que les sahuagins étaient des humains si dépravés qu'ils ont fini par régresser et devenir des hommes-poissons attirés par les profondeurs de l'océan. On raconte toutefois que les tritons pensent que les sahuagins sont de lointains descendants des elfes aquatiques et qu'ils auraient été enfantés par les drows.

Ces monstres ne s'éloignent jamais de plus de 90 km de leur repaire (50 milles marins). La plupart de leurs antres se trouvent à plus de 20 milles des côtes (2d10+20). Certains collectionnent les perles et les formations de corail, dont ils font des bijoux. De tels objets sont de véritables symboles de statut social. Ils aiment les richesses, qui permettent d'évaluer l'influence que chacun détient, et prennent un grand plaisir à sacrifier d'autres créatures aux dieux qu'ils vénèrent en échange de pouvoirs et de faveurs. La plupart de leurs possessions appartenaient autrefois à leurs victimes. Souvent, un grand nombre de leurs objets magiques sont en rapport avec l'élément eau (bateaux, tridents, heaumes, potions, amulettes, etc.). Ils les ont pris sur le cadavre d'aventuriers qui se sont approchés un peu trop près de leur antre.

Ces monstres désirent rien de moins que le contrôle total des côtes et cherchent à amasser le plus de richesses (et de pouvoir) possible tout en tenant secrète la position de leurs villes sous-marines. Les individus qui parviennent à s'échapper de leurs geôles sont poursuivis jusqu'au bout du monde, de peur qu'ils soient capables d'indiquer où se trouve le repaire où ils étaient détenus.

Écologie : les sahuagins surgissent des flots par les nuits sans lune pour attaquer et piller les villes côtières. Ils détestent même les ixitxachitl, pourtant aussi malfaisants qu'eux, et ne s'entendent qu'avec les requins (c'est d'ailleurs en grande partie la guerre plus ou moins larvée que les sahuagins livrent aux ixitxachitl qui a empêché la civilisation de ces derniers de prendre davantage d'ampleur.)

Les sahuagins aiment tout particulièrement la chair de calmar géant et de kraken, et ils traquent si souvent ces monstres que, là aussi, ils jouent un grand rôle pour ce qui est de faire en sorte que leur nombre reste raisonnable. Et comme, de leur côté, krakens et calmars géants aiment également croquer du sahuagin, les diables des mers ne sont pas assez nombreux pour submerger les villes de la côte.

De toutes les races sous-marines, tritons, elfes aquatiques, dauphins et chevaux marins sont les pires ennemis des sahuagins. En fait, les rares individus de la surface qui sont parvenus à s'évader des geôles de ces monstres le doivent souvent à l'intervention de ces créatures.

	Géante	Gutturale	Banc
CLIMAT/TERRAIN :		Marécages tempérés	
FRÉQUENCE :	Peu commun	Commun	Peu commun
ORGANISATION :	Groupe	Groupe	Banc
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	4-16	1-6	200-500
CLASSE D'ARMURE :	9	10	10
DÉPLACEMENT :	3, ng 3	1, ng 1	Ng 1
DÉS DE VIE :	1-4	1 pv	Spécial
TAC0 :	1-2 DV : 19 3-4 DV : 17	20	Pas applicable
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4	1-3	Spécial
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de sang	Suffocation	Absorption de sang
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	De S à M (60 cm à 1,50 m de long)	Mi (2,5 cm)	G (3 m de large)
MORAL :	Agité (7)	Agité (6)	Agité (5)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1 DV : 65 2 DV : 120 3 DV : 175 4 DV : 270	35	15

Sangsue géante

Les sangsues géantes sont d'ignobles monstres, semblables à des limaces, qui vivent dans les endroits humides et subsistent en se nourrissant du fluide vital des créatures à sang chaud.

Ces écœurants parasites font entre 60 cm et 1,50 m de long. Leur peau gluante est brune et couverte de taches ocres et grises. Deux antennes se dressent au sommet de leur crâne.

Combat : la sangsue attend ses proies, tapie dans la boue ou la vase. Si sa première attaque porte, sa bouche se fixe telle une ventouse à sa cible. Dès le round suivant, elle pompe le sang de sa victime, ce qui se traduit par la perte de 1 point de vie par round et par dé de vie de la sangsue. La créature attaquée n'a que 1 % de chances de s'en apercevoir si l'agression se produit sous l'eau. En effet, la salive de la sangsue contient un agent anesthésiant, et la victime ne s'aperçoit de l'attaque que lorsqu'elle ressent une grande faiblesse correspondant à la perte de la moitié de ses points de vie.

On peut tuer ces créatures de la manière normale, mais aussi en les saupoudrant de sel. Quiconque est mordu par une sangsue géante a 50 % de chances de contracter une maladie fatale en 2-5 semaines s'il n'est pas soigné.

Habitat/Société : ces monstres ne vivent que dans les eaux des marais. Ils peuvent avoir entre 1 et 4 dés de vie, et un groupe comprend généralement des individus de taille diverse.

Sangsue gutturale

Cette sangsue fait moins de 3 cm de long et ressemble davantage à un minuscule bout de bois qu'à un animal. On la trouve dans les étangs, lacs et autres cours d'eau.

Quiconque boit de l'eau contenant une telle sangsue a 10 % de chances de l'avaler, à moins que le liquide n'ait auparavant été filtré (par exemple, à l'aide d'un bout de gaze). La sangsue gutturale pompe le sang de sa victime au rythme de 1d3 points de vie par round jusqu'à ce qu'elle devienne véritablement énorme. Elle cesse de se nourrir, gavée, au bout de 10 rounds.

Chaque round que la sangsue passe dans la gorge de sa victime, cette dernière a 50 % de chances de s'étrangler, ce qui lui inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires. Si elle s'étrangle 3 rounds de suite, elle finit par mourir.

À moins d'employer les moyens magiques appropriés, on ne peut tuer un tel parasite qu'en le mettant en contact avec un objet métallique chauffé (un bout de fer, par exemple). La sangsue éclate alors et la victime cesse de subir des dégâts.

Banc de sangsues

Il s'agit là d'une nuée regroupant une myriade de petites sangsues, qui ne se rencontre que sous l'eau. Les parasites forment un nuage large de 3 m. Quiconque se trouve pris dans son aire d'effet se fait sucer le sang par plusieurs dizaines de sangsues, ce qui inflige 1d10 points de dégâts par round. Un sort de zone délivrant au moins 10 points de dégâts disperse automatiquement la nuée.



Satyre

	Satyre	Korred
CLIMAT/TERRAIN :	Forêt tempérée	Forêt tempérée
FRÉQUENCE :	Peu commun	Très rare
ORGANISATION :	Bande	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)	Haute (11-12)
TRÉSOR :	I, S, X	E
ALIGNEMENT :	Neutre	Chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8	1-4
CLASSE D'ARMURE :	5	5
DÉPLACEMENT :	18	18
DÉS DE VIE :	5	6+1
TAC0 :	15	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8 ou selon l'arme	5-6 ou selon l'arme +4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 %	25 %
TAILLE :	M (1,50 m de haut)	P (90 cm de haut)
MORAL :	Élite (13)	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975	1.400



Les satyres sont des sybarites à l'aspect mi-humain, mi-bouc. Ils symbolisent la joie et la décontraction de la nature. Leur torse, leur tête et leurs bras sont ceux d'un humain, tandis que leurs jambes sont en fait les pattes arrière d'un bouc. Leur front se pare de deux cornes pointues qui jaillissent entre leurs cheveux bouclés. Leur peau est généralement plus ou moins bronzée, et 1 % d'entre eux ont même la peau rouge. Quant à leur poil, il peut être brun, roux ou presque noir, de même, d'ailleurs, que leurs cheveux. Leurs cornes et leurs sabots sont toujours noirs.

Les satyres ont un langage qui leur est propre et savent également s'exprimer en elfe et en commun. Ceux qui vivent à proximité des centaures ont 80 % de chances de bien s'entendre avec eux et de parler leur langue. Il arrive parfois, mais rarement (dans 5 % des cas seulement), que l'on trouve des satyres en compagnie de korreds.

Combat : les satyres ont des sens très affûtés, ce qui leur permet de bénéficier d'un bonus de +2 à leurs jets de surprise. Ils peuvent se déplacer dans un silence quasi-absolu et se fondent dans leur environnement avec une telle adresse qu'ils en deviennent à 90 % indétectables et que leurs adversaires subissent un malus de -2 à leur jet de surprise. Leur infravision porte à 20 m.

Les satyres attaquent en donnant de violents coups de tête. Certains utilisent des armes +1 (de préférence des épées longues ou courtes, des dagues ou des arcs courts). Mais avant d'être obligés de combattre, ils commencent généralement par jouer un air de flûte de pan, instrument dont aucune autre créature ne peut jouer comme eux. Lorsqu'ils s'en servent, ils peuvent jeter, au choix, l'équivalent des sorts *charme-personnes, sommeil* ou *terreur*, en affectant toutes les créatures présentes dans un rayon de 20 m (qui ont tout de même droit à un jet de sauvegarde contre les sorts).

Le plus souvent, un seul satyre de la bande possède une flûte de pan. Si ces monstres croisent un groupe comprenant au moins une femme séduisante (15 ou plus en Charisme), l'air visera à charmer. Si les intrus semblent inoffensifs, le flûtiste tente de les endormir pour que ses compagnons puissent leur voler nourriture et boissons, ainsi que leurs armes et autres objets magiques ou de valeur. S'ils sont hostiles, *terreur* est l'effet préféré. Le sortilège invoqué par la flûte se prolonge durant 1-6 heures ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé par magie. Quiconque réussit son jet de sauvegarde est, par la suite, immunisé contre les effets de cet instrument bien précis (à moins que le satyre n'en joue de nouveau lors d'une autre rencontre). Le chant d'un barde peut contrer les effets de la flûte de pan avant qu'ils se fassent sentir.

Habitat/Société : les satyres ne vivent que pour s'amuser : ils font la fête, jouent de la musique, chassent les nymphes, etc. Ils n'apprécient guère les intrus et chassent quiconque les offense. Un promeneur particulièrement chanceux peut assister une fête sylvestre regroupant autant de satyres que de dryades, mais aussi 3-24 autres créatures des bois et (25 % de chances seulement) 2-12 centaures. Les étrangers ne sont invités que s'ils offrent de quoi boire et de quoi manger, les vins de qualité étant préférés (10 po minimum la bouteille). Un tel breuvage peut également permettre d'acheter les satyres. Un groupe a d'autant plus de chances de se faire accepter qu'il comprend des elfes.

Par beau temps, ces fêtes durent toute la nuit. Lorsque les invités se réveillent le lendemain matin, ils ont gagné une splendide gueule de bois et perdu quelques objets de valeur. Ils sont seuls et incapables de retrouver la moindre trace des autres convives.

Les satyres refusent de laisser leur société devenir trop structurée. Les petits sont généralement deux fois moins nombreux que les adultes. Ces êtres vivent dans des arbres creux ou des cavernes au grand confort. Il n'existe pas de satyre de sexe féminin, et les sages pensent que la dryade est en fait la femelle du satyre et que quand tous deux s'accouplent, ils donnent naissance à d'autres dryades et satyres. Tout comme les dryades, les satyres sont attirés par les humains de sexe opposé, mais une femme charmée par une telle créature a 10 % de chances de revenir au bout de 1-4 semaines seulement.

Ces êtres sont inoffensifs et ne cherchent qu'à s'amuser. Il est rare qu'ils s'éloignent de plus de 15 km de chez eux, et le plus souvent, c'est pour aller chercher de quoi manger. Ils apprécient tout particulièrement la venaison et le petit gibier mais se nourrissent également de plantes et de fruits.

Écologie : les satyres vivent en harmonie avec leur environnement et ne provoquent jamais l'extinction des animaux qu'ils chassent ou des plantes qu'ils cueillent.

Korred

Ce petit parent du satyre lui ressemble, si ce n'est qu'il n'a pas de cornes mais arbore de longs cheveux et une barbe impressionnante. Les korreds adorent la danse et dégagent une bonne odeur de pin et de terre fraîche. Le plus souvent, ils portent un pantalon en peau, des bourses en cuir et un gourdin en bois. Leur voix porte très loin. Ils parlent leur propre dialecte, ainsi que la langue des satyres, dryades, centaures et autres elfes (quelques-uns connaissent même le langage des druides).

Les korreds ont 18/76 en Force. Ils sont capables de jeter de gros rochers à 30 m de distance (2d8 points de dégâts) et se battent à l'aide de gourdins (1d6), de cisailles (1d4) ou même de leurs poings (1d2). Dans tous les cas, leur grande Force leur confère un bonus de +4 aux dégâts.

S'ils disposent de 1-4 rounds, ils sont capables de transformer leurs cheveux en cordes. De telles "cordes" sont CA 1 et ont 5 pv ainsi qu'une vitesse de déplacement égale à 3. Quiconque se fait attaquer par la chevelure d'un korred doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se retrouver immobilisé (comme par un sort d'*enchevêtrement*). Il arrive que ces cordes gardent certains lieux particulièrement importants.

Le korred peut également utiliser son *rire* magique, 3 fois par jour. À moins qu'il ne soit contré par le chant d'un barde, ce pouvoir force toutes les créatures présentes dans un rayon de 20 m à lancer 1d20. Si elles n'obtiennent pas au moins leur score en Charisme, elles sont étourdies pendant 1-4 rounds. Enfin, le korred peut à volonté faire appel aux sorts suivants : *animation de la pierre, façonnage de la pierre, fracassement de la pierre, pierres commères, porte de pierre* (qui lui permet de se téléporter à une distance maximale de 10 m) et *transmutation de la pierre en boue*.

Ces créatures ne vivent pas de façon structurée, et les diverses familles d'un même clan peuvent ainsi habiter à quelques kilomètres les unes des autres (8 km maximum). Elles ne tolèrent pas les étrangers, à l'exception de quelques rares rôdeurs, druides ou elfes. Mais même ces élus n'ont pas le droit d'interrompre la danse hebdomadaire des korreds. Ceux qui osent le faire doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se mettre eux-mêmes à danser. Cette activité est si éreintante qu'ils perdent 1d4 points de vie par round jusqu'à ce qu'on les retienne de force, qu'ils meurent d'épuisement ou que les korreds s'arrêtent d'eux-mêmes.

Leurs bourses contiennent des cheveux, des cisailles et d'autres objets, qui se transforment en or (valeur 5d4x10 po chacun) si on les asperge d'eau bénite. Un korred ne donne jamais volontairement ses possessions.

Scarabée géant

	Bombardier	Scolyte	Feu	Rhinocéros	Cerf-volant	Aquatique
CLIMAT/TERRAIN :	Forêt	Terre	Terre	Jungle	Forêt	Eau douce
FRÉQUENCE :	Commun	Commun	Commun	Peu commun	Commun	Commun
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Nocturne	Nocturne	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Omnivore	Omnivore	Herbivore	Herbivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Animale (1)	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	C, R, S, T	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	3-12	3-18	3-12	1-6	2-12	1-12
CLASSE D'ARMURE :	4	3	4	2	3	3
DÉPLACEMENT :	9	6	12	6	6	3, ng 9
DÉS DE VIE :	2+2	5	1+2	12	7	4
TAC0 :	19	15	19	9	13	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	2	3	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-12	5-20	2-8	3-18/2-16	4-16/1-10/1-10	3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Nuage d'acide	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Nuage d'acide	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	P (1,20 m de long)	G (2,70 m de long)	P (75 cm de long)	G (3,60 m de long)	G (3 m de long)	M (1,80 m de long)
MORAL :	Élite (13)	Élite (14)	Stable (12)	Élite (14)	Élite (13)	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	120	175	35	4.000	975	120

Les scarabées géants sont des milliers de fois plus grands que les espèces normales. Eux aussi sont dotés de puissantes mandibules et d'une carapace rigide qui leur procure une protection non négligeable.

Ils possèdent deux paires d'ailes et trois paires de pattes. Heureusement, leurs ailes ne leur permettent pas de voler et, la plupart du temps, ils se déplacent moins rapidement que les humains. La carapace chitineuse de plusieurs variétés est très bigarrée et peut parfois avoir de la valeur pour un collectionneur d'objets d'art. Mais même si cette carapace protège la créature avec autant d'efficacité qu'une armure de plates, il est extrêmement difficile de la travailler pour obtenir une armure portable (il faut pour cela faire appel aux services d'un alchimiste compétent).

La quasi-totalité des scarabées sont dénués d'intelligence et ils sont tous affamés en permanence. Ils dévorent à peu près tout ce qui est organique. Ils "goûtent" les diverses substances à l'aide de leurs antennes ; si elles leurs conviennent, ils s'en saisissent avec leurs mandibules et les broient jusqu'à ce qu'elles puissent être ingérées. Ils sont si systématiques dans leur découpage qu'un individu dévoré par un scarabée géant ne peut être ramené à la vie que par un *souhait*. L'ouïe et la vue de ces monstres sont mauvaises ; ils font donc principalement confiance à leurs sens du goût et du toucher.

À part quelques exceptions notées ci-dessous, les scarabées géants n'aiment pas vivre en groupe. Lorsque l'on en trouve plusieurs dans une région, c'est qu'ils s'affrontent pour prendre possession d'un territoire.

Scarabée bombardier

Le scarabée bombardier vit généralement en extérieur, dans les régions boisées. Il se nourrit principalement de charogne et de déchets, dont il constitue de gros tas dans lesquels il pond ses œufs.

Combat : s'il est attaqué ou dérangé, ce monstre a 50 % de chances par round de tourner le dos à son agresseur et de lâcher un nuage sphérique de 2,40 m de diamètre. Cette pulvérisation issue de son abdomen prend la forme d'une vapeur acide, rougeâtre et puante, qui inflige 3d4 points de dégâts a toute créature prise dans l'aire d'effet. De plus, l'apparition de ce nuage s'accompagne d'un bruit violent ayant 20 % de chances d'étourdir tout individu distant de moins de 5 m (ainsi que 20 % de chances d'assourdir tout personnage non étourdi). L'étourdissement dure 2-8 rounds et est suivi de 2-8 rounds de surdité. La surdité seule dure 2-12 rounds. Le bombardier peut tirer un nuage de vapeur à 3 rounds d'intervalle, mais jamais plus de 2 fois toutes les 8 heures.

Écologie : l'attaque spéciale de ce monstre est rendue possible grâce au mélange de deux substances produites à l'intérieur de son corps et mêlées dans un troisième organe. Si le bombardier est tué avant d'avoir pu tirer ses deux nuages, il est possible de lui ouvrir le ventre et de récupérer ces substances chimiques. Si l'on dispose de l'équipement nécessaire, on peut ensuite les combiner pour créer un explosif de puissance réduite ou pour propulser un projectile.

Ces produits sont également très prisés des alchimistes, qui peuvent s'en servir pour de multiples expériences. Ils valent 50 pièces d'or par dose.

Scarabée scolyte

Les scolytes se nourrissent de bois en putréfaction et autres substances organiques du même genre, ce qui explique qu'on les trouve, soit massés dans de vastes complexes souterrains, soit seuls, à l'intérieur d'arbres de grande taille.

Combat : les puissantes mandibules du scarabée scolyte lui permettent d'infliger jusqu'à 20 points de dégâts par coup à ses proies.

Habitat/Société : individuellement, ces créatures ne sont pas vraiment plus intelligentes que les autres scarabées, mais d'aucuns prétendent que, rassemblées, elles bénéficient d'une intelligence communautaire dont le degré de conscience et de raisonnement avoisinerait celui de l'esprit humain. Cela ne signifie pas que tel ou tel scarabée est aussi intelligent qu'un humain, mais plutôt que le nid tout entier a collectivement atteint ce niveau. Dans ce cas, il y a de bonnes chances que les scarabées amassent les trésors et objets magiques découverts sur leurs victimes.

Écologie : dans leurs complexes de galeries, les scarabées scolytes font pousser des moisissures, vases et autres champignons dont ils se nourrissent (ils utilisent pour cela diverses formes de matière organique en décomposition et des déchets animaux).

Ils font, par exemple, souvent pousser des criards qui remplissent un double rôle. Car ce champignon géant est non seulement un délice pour ces scarabées, mais il donne également l'alerte en cas d'intrusion. Les scolytes réagissent alors très rapidement, se débarrassant sans tarder des envahisseurs. Il arrive qu'ils dévorent ces derniers mais, la plupart du temps, les cadavres leur servent de terreau organique leur permettant de faire pousser de nouveaux criards et d'autres parasites du même genre.

Scarabée de feu

Ces scarabées sont les plus petits des espèces géantes, mais cela ne les empêche pas de délivrer une terrible morsure à l'aide de leurs puissantes mandibules. On les trouve à l'air libre ou sous le sol. Leur cycle d'activité est principalement nocturne.

Combat : contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, ce scarabée ne dispose d'aucune attaque à base de feu. Il combat uniquement avec ses mandibules démesurées, capables d'infliger autant de dégâts que deux coups de dague par attaque (2d4).

Scarabée géant

Écologie : les scarabées de feu sont dotées de deux glandes très particulières au-dessus de leur yeux et d'une troisième à l'extrémité de leur abdomen. Elles produisent une lueur rouge et sont, pour cette raison, très prisées des mineurs et des aventuriers. Cette luminosité persiste pendant 1-6 jours après que la glande a été extraite du scarabée et permet d'éclairer une zone de 3 m de rayon.

Autre particularité, cette lumière est "froide" (autrement dit, elle ne dégage aucune chaleur). De nombreux mages et alchimistes tentent de découvrir comment la produire artificiellement, car elle serait plus sûre que le feu (et plus économique, ne requérant aucun combustible). Ils prétendent, qu'en théorie, une telle source de lumière pourrait perdurer éternellement.

Scarabée rhinocéros

Ce monstre peu fréquent vit dans les jungles des régions tropicales et subtropicales. Il parcourt la forêt à la recherche de fruits et de végétation comestible, écrasant tout sur son passage. La corne qui orne son front fait presque 1,80 m de long.

Combat : les mandibules de cette créature infligent 3d6 points de dégâts. Quant à sa corne, chacun des coups qu'elle porte cause 2d8 points de dégâts.

Écologie : la carapace de ce monstre de la jungle est souvent irridescente ou vivement colorée. Lorsqu'elle peut être récupérée en une seule pièce, elle a une grande valeur pour les prêtres vénérant les dieux du panthéon égyptien. Ces hommes d'église utilisent en effet ces coquilles pour décorer leurs temples et autres lieux sacrés. C'est d'ailleurs la représentation du scarabée rhinocéros, le plus gros de tous ceux qui existent, qui sert de symbole béni pour les prêtres d'Apshaï, le dieu égyptien dont la sphère d'influence s'étendrait à l'ensemble des insectes.

Scarabée cerf-volant

Ces scarabées vivant en forêt apprécient tout particulièrement les céréales et peuvent devenir un véritable fléau lorsqu'ils s'abattent sur les terres cultivées.

Combat : tout comme les autres scarabées, les cerfs-volants ont une vue et une ouïe déplorables, mais ils n'hésitent pas à combattre s'ils se sentent attaqués ou s'ils sont en présence d'une substance organique qu'ils considèrent comme mangeable. Leurs deux cornes ne font généralement pas moins de 2,40 m de long. Chacune peut infliger jusqu'à 10 points de dégâts par coup.

Écologie : les attaques de scarabées cerfs-volants sont particulièrement dommageables pour les récoltes. Il ne faut guère de temps à quelques-unes de ces créatures pour ravager une exploitation agricole tout entière. Pour ne rien arranger, le bétail affolé provoque souvent d'autres dégâts. Les scarabées peuvent d'ailleurs dévorer quelques animaux s'ils sont suffisamment affamés.

Scarabée aquatique

Le scarabée géant aquatique ne vit qu'en eau douce, et jusqu'à des profondeurs n'excédant pas une petite dizaine de mètres.



Combat : très voraces, les scarabées géants aquatiques s'en prennent à la quasi-totalité des animaux qui croisent leur chemin, mais ils peuvent manger presque n'importe quoi. Lents et pesants sur la terre ferme, ils sont très vifs dans l'eau. Ils traquent leurs proies à l'odorat et en suivant les vibrations qu'elles émettent.

Habitat/Société : les scarabées géants aquatiques s'installent parfois dans des lacs ou cours d'eau assez larges pour que la navigation y soit possible. Ils peuvent alors se révéler un véritable fléau, car il leur arrive fréquemment d'attaquer les embarcations pour les couler et dévorer le contenu de leurs cales.

Écologie : bien qu'ils doivent respirer à l'air libre, ces monstres sont capables de rester sous l'eau pendant de longues périodes en capturant une bulle d'air sous leurs ailes géantes. Ils la transportent alors sous l'eau et la fixent dans une caverne ou toute autre cavité pouvant l'empêcher de remonter à la surface.

	Gros	Énorme	Géant
CLIMAT/TERRAIN :	Régions chaudes et désertes, souterrains	Régions chaudes et désertes, souterrains	Régions chaudes et désertes, souterrains
FRÉQUENCE :	Peu commun	Commun	Peu commun
ORGANISATION :	Nuée	Nuée	Nuée
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	D	D	D
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6	1-4	1-4
CLASSE D'ARMURE :	5	4	3
DÉPLACEMENT :	9	12	15
DÉS DE VIE :	2+2	4+4	5+5
TAC0 :	19	15	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4/1	1-8/1-8/1-3	1-10/1-10/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Dard empoisonné	Dard empoisonné	Dard empoisonné
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	P (60 cm de long)	M (1,20 m de long)	M (1,50 m à 1,80 m de long)
MORAL :	Moyen (8)	Moyen (10)	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175	420	650

Scorpion géant

Les scorpions géants sont de terribles prédateurs que l'on peut trouver à peu près partout, même dans les endroits relativement frais comme les complexes souterrains (bien qu'ils préfèrent toutefois le désert et les régions chaudes). Ces créatures sont une variété monstrueuse des scorpions communs (longs d'une dizaine de centimètres) que l'on trouve dans les pays chauds et secs.

Le scorpion géant a une carapace verte, tandis que ses pattes et ses pinces sont d'un vert tirant sur le jaune. Sa queue segmentée est noire et dotée d'un terrible dard. L'odeur amère qui suit ce monstre partout où il va provient sans doute du venin qu'il sécrète. Le scorpion géant fait un bruit particulièrement éprouvant pour les nerfs quand il se déplace sur de la pierre.

Combat : ce monstre a 95 % de chances d'attaquer toute créature qu'il voit. Il est recouvert d'une carapace de chitine dure, qui lui confère une CA 3. Ses deux pinces délivrent 1d10 points de dégâts chacune, et sa queue est assez longue pour lui permettre de frapper les créatures se trouvant face à lui. Il est capable de combattre 3 adversaires à la fois. Lorsque l'une de ses pinces touche, elle se referme sur sa proie et lui inflige par la suite automatiquement 1d10 points de dégâts par round. Il est possible de s'échapper en réussissant un jet de barreaux et herses, mais un seul essai est permis (et le personnage ne peut rien faire d'autre lors du round où il tente d'écarter la pince). Quand la queue essaye de frapper un individu libre de ses mouvements, elle doit le toucher normalement. Par contre, si elle prend pour cible une créature enserrée dans une pince, elle touche automatiquement.

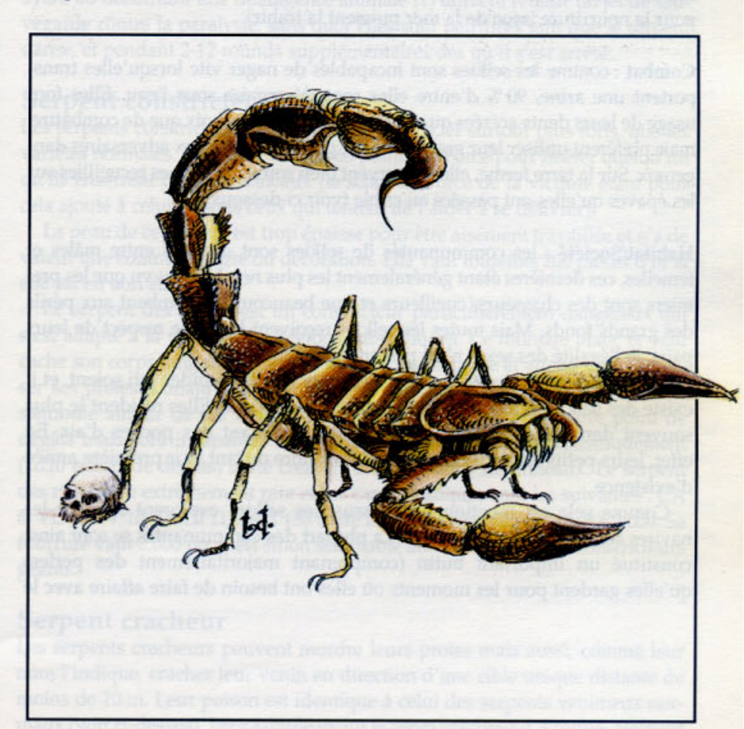
Le dard du scorpion inflige 1d4 points de dégâts et la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison si elle ne veut pas que le venin la tue dès le round suivant (poison de type F). Le scorpion géant n'est pas immunisé contre son propre poison. S'il tombe à 1 ou 2 points de vie, il est pris de frénésie et attaque 2 fois par round à l'aide de sa queue (mais il ne peut plus utiliser ses pinces). Les créatures qu'il parvient à tuer sont ensuite traînées jusqu'à son terrier, où il les dévore à son aise.

Habitat/Société : les scorpions géants vivent dans des terriers ou des complexes souterrains. Dans leur repaire, on peut parfois trouver (20 % de chances) jusqu'à 5-20 œufs. Ils dévorent toute créature qui a la malchance de s'approcher un peu trop de leur antre. Les trésors qu'ils peuvent éventuellement posséder proviennent de précédentes victimes qu'ils ont amenées jusqu'ici pour ne pas être dérangés pendant leur repas. Il est rare de trouver une armure en bon état, vu que le scorpion utilise normalement ses pinces pour découper ses proies en morceaux.

Écologie : ces monstres étranges jouent un rôle dans l'écosystème en se nourrissant d'autres insectes géants, comme les fourmis et les araignées. Eux-mêmes sont mangés par les vers pourpres et autres créatures souterraines de grande taille. Leur venin, particulièrement efficace, est fréquemment demandé par les alchimistes et les assassins.

Gros ou énorme scorpion

Ces créatures, que l'on trouve souvent dans les souterrains et les régions non civilisées, sont tout bonnement de plus petites variétés du scorpion géant. Leur couleur va de l'ocre au noir en passant par le brun, encore que certaines rumeurs fassent état de scorpions blancs particulièrement rares qui vivraient uniquement sous terre. Tous attaquent à l'aide de leurs pinces et de leur queue, dont le dard délivre un venin faisant effet dès le round suivant. Celui du gros scorpion est assez faible (+2 au jet de sauvegarde, 15 points de dégâts en cas d'échec, 0 en cas de réussite), tandis que celui de l'énorme est le même que celui de la variété géante (poison de type F). L'énorme scorpion peut lui aussi saisir ses adversaires à l'aide de ses pinces, à la différence que les créatures ainsi attrapées peuvent continuer de se battre. Il n'est pas rare que des scorpions de taille diverse se battent entre eux.



Selkie

CLIMAT/TERRAIN :	Eau froide ou subarctique
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à exceptionnelle (8-16)
TRÉSOR :	A (uniquement les objets magiques), R
ALIGNEMENT :	Neutre (bon)
NOMBRE APPARAISSANT :	1 ou 12-30
CLASSE D'ARMURE :	5 (10 ou armure portée sous forme humaine)
DÉPLACEMENT :	12, ng 36
DÉS DE VIE :	3+3
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 ou selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Transformation en humain
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m à 1,80 m de haut ou de long, en fonction de son aspect)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175 Chef : 420



Les selkies sont des sortes de phoques capables de se transformer en humains pendant plusieurs jours d'affilée.

Sous son aspect naturel, une selkie est quasiment impossible à différencier d'un phoque. Si on l'étudie toutefois de près, on remarque qu'elle a des mains palmées en lieu et place de nageoires, et que sa queue est remplacée par une paire de jambes. Elle peut prendre forme humaine, 1 fois par mois, pendant 1 semaine environ. La plupart du temps, les selkies ne se rendent dans le royaume des hommes (qu'elles appellent le "sur-monde") que pour satisfaire leur curiosité, mais il arrive qu'elles doivent y aller pour acheter des provisions ou des renseignements dont les leurs ont un besoin vital. Sous leur aspect humain, elles sont très attirantes et ont brisé quelques cœurs. Leurs yeux sont particulièrement reconnaissables, car ils sont toujours vert émeraude ou bleu très pâle. Comme le changement de forme de la selkie n'est pas dû à un sort ou à un effet magique, seul un sort tel que *vision véritable* permet de révéler la supercherie (encore que les maniérismes de la créature et sa forte préférence pour la nourriture issue de la mer puissent la trahir).

Combat : comme les selkies sont incapables de nager vite lorsqu'elles transportent une arme, 90 % d'entre elles sont désarmées sous l'eau. Elles font usage de leurs dents acérées quand elles n'ont d'autre choix que de combattre, mais préfèrent utiliser leur grande vitesse pour échapper aux adversaires dangereux. Sur la terre ferme, elles se servent bien souvent d'armes recueillies sur les épaves qu'elles ont passées au crible (voir ci-dessous).

Habitat/Société : les communautés de selkies sont divisées entre mâles et femelles, ces dernières étant généralement les plus nombreuses vu que les premiers sont des chasseurs/cueilleurs et que beaucoup succombent aux périls des grands fonds. Mais toutes les selkies reçoivent le même respect de leurs pairs, et l'égalité des sexes n'est pas un mythe chez elles.

Ces créatures ne vivent que dans les eaux les plus froides qui soient, et il existe des selkies d'eau douce et d'autres d'eau salée. Elles résident le plus souvent dans des cavernes sous-marines contenant des poches d'air. En effet, leurs petits doivent être élevés à l'air libre durant leur première année d'existence.

Comme cela est mentionné ci-dessus, les selkies explorent souvent les navires échoués au fond de l'eau. La plupart des communautés se sont ainsi constitué un important butin (comprenant majoritairement des perles) qu'elles gardent pour les moments où elles ont besoin de faire affaire avec le sur-monde. Celles qui se sont rendues sur la terre ferme de nombreuses fois aiment se parer de bijoux comme le font les habitants du monde de la surface, ce qui permet de les repérer immédiatement. Pour des raisons évidentes, c'est bien souvent avec elles que les gens venus du sur-monde ont intérêt à traiter. Il est possible de louer les services des selkies, qui connaissent plus ou moins les coutumes des habitants de la surface. Tous les objets magiques que trouvent ces créatures sont aussitôt mis dans un pot commun assigné au bien de la communauté et à la défense du repaire.

Écologie : les selkies sont omnivores mais aiment tout particulièrement le poisson, les mollusques, les crustacés et les algues. Celles qui se sont souvent rendues dans le sur-monde apprécient également souvent la nourriture humaine. Les vins fins leur montent vite à la tête, ce qui est assez logique compte tenu du fait qu'il n'en existe pas dans leur milieu.

Elles vivent en harmonie avec leur environnement et ne ramassent que ce dont elles ont besoin. Il est bon de noter que les selkies envoyées dans le sur-monde font usage de toute leur influence chaque fois qu'un projet humain met en péril l'existence de leurs congénères. La plupart de ces créatures ont appris que quelques perles distribuées ici et là leur permettaient généralement de faire ce qu'elles voulaient des humains.

Quel que soit leur sexe, les selkies sont très belles sous forme humaine, et elles ont beaucoup de chance que leur fourrure de phoque ne soit pas prisée. Elles n'ont donc d'autres ennemis que ceux des phoques normaux et de toutes les créatures aquatiques.

Chef selkie

Le chef (ou la cheftaine) d'une communauté de selkies a toujours un âge très avancé et peut jeter les sorts suivants, 2 fois par jour : *augure, guérison des maladies* et *soins des blessures légères. Contrôle du climat* et *convocation du climat* viennent s'ajouter à la liste, 1 fois par semaine. Les selkies sont persuadées que l'océan se vengerait d'elles si elles venaient à utiliser leurs pouvoirs pour faire le mal.

	Amphisbæna	Boasilic	Constricteur (normal)	Constricteur (géant)	Cracheur	Heway	Mer (géant)	Venimeux (normal)	Venimeux (géant)
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous	Régions chaudes	Régions chaudes	Régions tropicales	Oasis	Océan tropical	Terre ferme	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Très rare	Rare commun	Peu commun	Peu	Rare commun	Peu commun	Peu commun	Peu commun	Peu
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)	Faible (5-7)	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)
NOMBRE APPARAISSANT :	1-3	1-3	1-2	1-2	1-4	1-2	1-8	1-6	1-6
CLASSE D'ARMURE :	3	5	6	5	5	7	5	6	5
DÉPLACEMENT :	12	12	9	9	12	12, ng 6	12, ng 12	15	15
DÉS DE VIE :	6	5+1	3+2	6+1	4+2	1+3	10	2+1	4+2
TAC0 :	15	17	17	15	17	19	11	19	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	2	2	2	1	1	2	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3	1-3/2-7	1/1-3	1-4/2-8	1-3	1-3	1-6/3-18	1-3	1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison	Regard et constriction	Constriction	Constriction	Crache son venin	Poison et regard hypnotique	Poison, constriction	Poison	Poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (3,90 m de long)	G (7,50 m de long)	M (3 à 6 m de long)	G (9 m et plus de long)	M (2,40 m de long)	M (3,60 m de long)	T (15 m et plus de long)	P (1,50 m de long)	M (3,60 m de long)
MORAL :	Moyen (9)	Stable (11)	Moyen (8)	Moyen (9)	Moyen (9)	Agité (6)	Stable (11)	Moyen (8)	Moyen (9)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	650	975	175	650	650	175	3.000	175	420
Ancestral	1.400	2.000	420	1.400	1.400	420	5.000	420	975
Jaculi	975	1.400	270	975	975	-	-	270	650

Les serpents sont des reptiles de forme très allongée que l'on peut trouver sous toutes les latitudes.

Il existe deux grandes familles de serpents, qui sont ensuite divisées en fonction de la taille des diverses variétés. Les venimeux compensent leur taille inférieure par un poison mortel et les constricteurs sont capables d'étouffer leurs proies. Tous dorment pendant plusieurs jours après avoir mangé et changent de peau à de multiples reprises au cours de l'année. Tous ceux qui sont décrits ci-dessous ont en commun les caractéristiques suivantes :

ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune

Tous craignent le feu et se replient à sa vue (ils subissent un malus de -6 à leur jet de moral lorsqu'ils se retrouvent en présence de flammes).

Amphisbæna

Ce monstre a une tête à chacune des extrémité de son corps, et toutes deux délivrent une morsure venimeuse. Il se déplace en attrapant son cou dans l'une de ses gueules (ce qui lui permet de prendre la forme d'un cerceau) et en roulant sur lui-même. Il peut attaquer 2 adversaires à la fois. Quiconque se fait mordre et rate son jet de sauvegarde contre le poison meurt instantanément. L'amphisbæna est immunisé contre le froid.

Boasilic

Le boasilic est un serpent constricteur vivant dans les régions tropicales et capables d'attaquer à l'aide de son *regard*. Toute créature croisant son *regard* et ratant un jet de sauvegarde contre le poison contracte aussitôt la même maladie que propagent les momies. Un personnage détournant les yeux voit sa CA pénalisée de 4 points. Les créatures surprises croisent automatiquement le *regard* du monstre et n'ont pas droit à un jet de sauvegarde. Le boasilic peut se servir de cette attaque spéciale tous les rounds, en même temps qu'il mord et resserre ses anneaux sur une autre proie.

Serpent constricteur (normal)

Les serpents constricteurs se cachent dans les branchages et se laissent tomber sur leur proie, à moins qu'ils ne descendent très lentement pour mieux la surprendre. Dès que leur seconde attaque porte, ils se mettent à resserrer leurs anneaux sur leur victime et lui infligent automatiquement des dégâts, round après round. Un humanoïde peut desserrer l'étreinte en réussissant un jet d'enfoncer (assorti d'un malus de +1). Quiconque tente de secourir un compagnon en frappant le serpent a 20 % de chances de toucher le captif (déterminez normalement les dégâts et ôtez-les aux points de vie restants de la victime). Les sorts de zone tels que *boule de feu* affectent les deux combattants, aussi est-il recommandé de n'utiliser que ceux qui ne prennent qu'une seule et unique créature comme cible (par exemple, *charme-monstres* et *projectile magique*).

Parmi les constricteurs normaux, on dénote les boas, les anacondas et les pythons, qui tous peuvent atteindre les 9 m de long. Leur peau a de la valeur et peut se négocier jusqu'à 100 pièces d'or si elle est encore en bon état.

Certains constricteurs sont capables de charmer leur proie en se mettant à onduler de droite et de gauche sans jamais cesser de la fixer. Les créatures ayant au maximum une Intelligence animale (1) doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sans quoi elles sont pétrifiées tant que le serpent danse, et pendant 2-12 rounds supplémentaires dès qu'il s'est arrêté.

Serpent constricteur géant

Les serpents constricteurs géants sont plus gros, et surtout plus forts, que les variétés normales. Il faut un total de 60 points de Force pour libérer quelqu'un qu'ils enserrent de leurs anneaux (le score de Force de la victime étant pour cela ajouté à celui de tous ceux qui tentent de l'aider à se délivrer).

La peau de ce serpent est trop épaisse pour être aisément travaillée et n'a de valeur que comme armure ou décoration. Elle vaut toutefois 200 pièces d'or si elle est en bon état.

Le serpent des neiges est un constricteur particulièrement dangereux qui s'est adapté à la vie dans les régions subarctiques. Ce monstre blanc et velu cache son corps long de 30 m dans de gros tas de neige et attend de voir passer ses proies. Lorsqu'il juge le moment venu, il se détend brusquement et s'enroule autour de ses victimes, qui ne subissent pas le moindre point de dégâts mais sont incapables de rien faire. Il peut mordre automatiquement (2d10 points de dégâts) toute créature enserrée dans ses anneaux. Le serpent des neiges est extrêmement rare et ses caractéristiques sont les suivantes : CA 6, VD 9, DV 10, TAC0 11, TA T (30 m de long), NM Moyen (8-10), PX 2.000. Sa fourrure vaut 2.000 po. Il est sinon semblable aux autres serpents constricteurs géants.

Serpent cracheur

Les serpents cracheurs peuvent mordre leurs proies mais aussi, comme leur nom l'indique, cracher leur venin en direction d'une cible unique distante de moins de 10 m. Leur poison est identique à celui des serpents venimeux normaux (voir ci-dessus). Leur famille inclut le cobra cracheur d'Afrique, qui peut

projeter sa salive à 5 m de distance maximum. Cette dernière aveugle (pendant 2-12 heures) toute créature ratant son jet de sauvegarde contre le poison.

Heway

Ce serpent intelligent a une peau gluante et venimeuse qui lui sert à empoisonner l'eau des puits et des oasis. Après avoir nagé dans un plan d'eau pendant quelques heures en libérant ses toxines, il se terre et attend l'arrivée de ses proies. Quiconque boit de l'eau empoisonnée doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison (à +2) sous peine de subir 30 points de dégâts et de se retrouver paralysé pendant 1-6 heures. Le venin est si puissant qu'il délivre tout de même 15 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi. Les animaux qui parviennent à y résister sont en général condamnés à mourir de soif.

Nombre d'humains et d'animaux attaquent l'heway à vue, mais ce dernier est tout à fait capable de se défendre à l'aide de son regard hypnotique. En effet, toute créature ratant son jet de sauvegarde contre les sorts suit le serpent jusqu'à son antre et se laisse dévorer sans réagir. L'heway utilise parfois cette attaque pour immobiliser un adversaire particulièrement dangereux. Il disparaît alors au plus vite, tandis que la créature hypnotisée reste immobile pendant 1-6 tours.

Ce serpent est un couard qui évite les contacts avec les autres animaux. Il ne sait guère combattre et sa morsure n'est en rien venimeuse. Il aime tout particulièrement manger les petits animaux morts depuis longtemps. Le fait de le toucher ne présente pas le moindre danger ; son venin doit être ingéré pour faire effet.

Serpent de mer géant

Ce monstre, que l'on ne trouve que dans les eaux tropicales, est le seul et unique serpent appartenant à la fois à la famille des venimeux et des constricteurs. Il est même capable de broyer un petit bateau en 10 rounds après s'être enroulé autour de lui. Il n'attaque toutefois les navires que quand il est affamé (20 % de chances). Sa morsure provoque la mort en 1-4 rounds. Il est capable de plonger à de très grandes profondeurs, car ses narines (situées à l'extrémité de sa tête) sont dotées de membranes étanches qui lui permettent de résister aux différences de pression.

De temps en temps, des centaines ou même des milliers de serpents de mer se regroupent et s'enroulent les uns autour des autres pour former une masse frétillante pouvant faire dans les 100 m de large et jusqu'à 30 milles marins (plus de 50 km) de long. Peut-être s'agit-il là d'un rituel amoureux ou d'une migration saisonnière ; personne ne le sait vraiment.

Serpent venimeux (normal)

Tous les serpents venimeux empoisonnent leurs proies en les mordant. La table qui suit vous permet de déterminer la virulence de leur venin :

1d20	Jet de sauvegarde	Temps d'action	Effet*
1-4	+3	1-4 tours	Malade pendant 2-8 jours
5-6	+2	2-5 rounds	Mort
7-11	+1	2-12 rounds	2d4 points de dégâts
12-14	Normal	1-6 rounds	3d4 points de dégâts
15-17	-1	2-8 rounds	Malade pendant 1-4 jours
18-19	-2	1-4 rounds	Malade pendant 1-12 jours
20	-3	1 round	Mort

* En cas de jet de sauvegarde raté (pas d'effet s'il est réussi).

Les serpents venimeux normaux incluent l'aspic, le cobra, la vipère, la vipère cuivrée, le serpent à sonnettes, le mamba, le mocassin d'eau et bien d'autres encore.

Certains cobras et serpents à sonnettes chassent de nuit et sont capables de repérer leurs proies à la chaleur qu'elles dégagent (ce qui correspond à une infravision d'une portée de 10 m). Les mambas noirs sont les serpents les plus vifs qui soient. Ils peuvent se détendre et faire des bonds de près de 10 m s'il n'y a aucun obstacle pour les arrêter.

Serpent venimeux géant

Le venin de ces monstres est fatal en 1 round si l'on ne réussit pas son jet de sauvegarde contre le poison. Chez certains, il est si virulent qu'il inflige même 3d6 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Le cobra géant est le parfait exemple du serpent venimeux géant. Son poison provoque la mort 2-8 rounds après qu'il a mordu sa victime, à moins que cette dernière ne réussisse un jet de sauvegarde à -2 (auquel cas elle subit tout de même 10 points de dégâts). Ce serpent est capable de charmer sa proie comme certains constricteurs (voir plus haut) et il peut avaler une chèvre ou même un demi-humain (petit-homme ou gnome) d'un seul coup. Certaines variétés de belettes géantes le chassent avec une grande efficacité, et les géants de la jungle apprécient tout particulièrement sa chair, tout comme certaines tribus d'elfes.

Jaculi (serpent des arbres)

La plupart des serpents terrestres décrits ci-dessus peuvent vivre dans les arbres. Ces sous-espèces, que l'on nomme jaculis, sont des serpents normaux qui se sont adaptés à la vie à quelques mètres au-dessus du sol. Ils se camouflent à la manière des caméléons et peuvent se laisser tomber sur leur proie depuis une hauteur maximale de 15 m. Leur adversaire subit un malus de -4 à son jet de surprise.

Certains serpents des arbres ont une tête large et plate, hérissée de piquants osseux qui rendent leur impact initial d'autant plus violent (doublez les dégâts de la morsure). Par la suite, ils doivent combattre comme des serpents normaux ou remonter dans leur arbre pour se laisser tomber de nouveau.

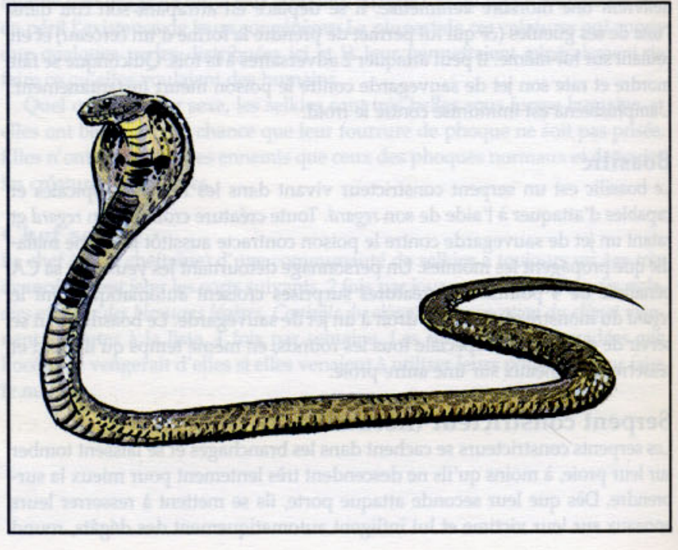
La famille des jaculis comprend, entre autres, le boomslang (serpent venimeux d'Afrique du Sud) et le boa émeraude. La plupart des jaculis n'hésitent pas à s'attaquer aux autres serpents.

Ancestral

On prétend que les serpents deviennent de plus en plus sages au fur et à mesure qu'ils vieillissent, tant et si bien que l'Intelligence des ancestraux est, soit partielle, soit faible (2-7). Ils gagnent 1 dé de vie supplémentaire et sont capables de parler (mais avec un sérieux cheveu sur la langue). Leur venin est plus virulent que celui de leurs jeunes congénères (il provoque la mort en 1-4 rounds maximum, et le jet de sauvegarde s'effectue à -4). Enfin, leur moral n'est pas affecté lorsqu'ils se retrouvent en présence de flammes. Ils sont rusés et apprécient les objets brillants. Ils possèdent un trésor de type W.

Les ancestraux sont capables d'hypnotiser leurs proies comme certains constricteurs (voir ci-dessus). Pour ce qui est des boasilics ancestraux, leur *regard* fonctionne en quelque sorte à deux reprises simultanément et la victime doit effectuer 2 jets de sauvegarde distincts contre le même effet. Tous les ancestraux peuvent paralyser les humains et les demi-humains (ils ne sont pas limités aux animaux).

Le plus grand de tous à pour nom Grand Maître des Serpents, et l'on prétend qu'il est immortel. Sa peau (dont il continue de changer de temps en temps) posséderait des vertus curatives, et ceux qui la mangeraient verraient leur Sagesse augmenter. Mais comme personne n'a encore jamais aperçu le Grand Maître des Serpents, il paraît difficile d'accorder la moindre crédibilité à ces rumeurs.



CLIMAT/TERRAIN :	Forêt tropicale
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Vol
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	12, vl 18 (B)
DÉS DE VIE :	4+4
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison, pluie d'étincelles
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre l'électricité
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m à 3 m de long)
MORAL :	Moyen (9)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400



Les serpents ailés, que l'on nomme parfois étincelons, sont des reptiles bigarrés qui vivent dans les jungles et forêts de Zakhara. Leur couleur, extrêmement variée, va du bleu ciel au vert émeraude en passant par le rouge framboise. Ils sont portés par des ailes diaphanes qui deviennent presque invisibles lorsqu'ils s'en servent, ce qui fait de ces êtres l'équivalent reptilien du colibri. Quand ils replient leur ailes dans leur dos, ils sont capables d'utiliser à volonté le pouvoir de *patte d'araignée*.

Combat : les serpents ailés se déplacent avec une grande fluidité et une vitesse extrême. Ils bénéficient d'un bonus de -3 à leurs jets d'initiative.

Leur morsure inflige 1d4 points de dégâts et injecte un fluide hautement corrosif dans le système sanguin de la victime. Ce venin fait effet au bout de 1 round et délivre 2d8 points de dégâts par round lors des 2 rounds suivants (demi-dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi contre le poison).

Mais la plus terrible attaque de ce monstre reste son souffle. Ses ailes battent si rapidement qu'elles génèrent un petit nuage d'électricité statique autour de lui (surtout dans l'air humide de la jungle). Il peut libérer cette énergie en soufflant comme un dragon, ce qui lui permet de produire une pluie d'étincelles au-dessus d'une zone de 3 m de diamètre. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet subissent 2d8 points de dégâts ou deux fois moins si elles réussissent leur jet de sauvegarde contre les souffles. Les étincelles mettent également le feu aux objets inflammables (vêtements, cheveux, bois sec, huile, etc.). Le serpent ailé a besoin de 1 tour complet pour générer une nouvelle charge. Il est totalement immunisé contre l'électricité.

Par contre, les attaques à base de feu l'affectent tout particulièrement (ses ailes y sont très sensibles) et lui infligent un malus de -2 au jet de sauvegarde. Si jamais il vient à rater son jet de sauvegarde contre une telle attaque, ses ailes sont carbonisées. Il peut bien entendu continuer de mordre ses adversaires, mais il est incapable de voler ou d'utiliser son souffle tant que ses ailes n'ont pas repoussé.

Habitat/Société : les serpents ailés doivent manger en permanence s'ils veulent survivre. Ils parcourent la jungle en petits groupes (ou "vols") et cherchent avidement les fruits tropicaux dont ils se nourrissent. Lorsqu'ils en trouvent, l'un s'en approche pour injecter son venin dans les fruits. Ceux-ci sont attaqués par la substance, qui les digère partiellement, et les serpents n'ont plus alors qu'à effectuer une incision dans la peau et à aspirer la bouillie résultante. Ils doivent manger à peu près 10 fois leur poids en fruits, chaque jour, pour ne pas dépérir.

Les serpents ailés s'accouplent aussi fréquemment qu'ils mangent (autrement dit, tout le temps) mais ne s'occupent pas de leurs petits, qui naissent dénués d'ailes mais capables de grimper à toutes les surfaces (grâce à quoi ils peuvent aller chercher leur nourriture dans les arbres). Les petits naissent vivants (ce qui signifie qu'ils ne sont pas issus d'un œuf), et leur teinte vert foncé leur permet de se fondre dans les frondaisons. Ils ne gagnent leurs autres couleurs qu'après que leurs ailes ont poussé. Au cours des premiers mois de leur existence, ils sont particulièrement vulnérables aux prédateurs qui vivent dans les arbres (et qui comprennent, entre autres, les singes, les serpents et les insectes géants). Des embryons d'ailes apparaissent au bout de 1 mois et deviennent utilisables 60 jours plus tard.

Les serpents ailés n'ont pas de repaire permanent et n'ont que faire des trésors.

Écologie : les serpents ailés jouent un rôle important dans l'écologie de la jungle. Tout comme les abeilles géantes, ils transportent le pollen d'un arbre fruitier à l'autre et aident les graines à se disséminer dans la jungle. Ils n'ont plus d'ennemi naturel une fois qu'ils ont atteint l'âge adulte.

Lorsqu'on les capture au cours de leur premier mois d'existence, c'est-à-dire avant que leurs ailes n'aient poussé, ils font d'excellents animaux de compagnie (mais reviennent très chers). Ils doivent manger pour 100 pièces d'or de fruits par mois minimum (cette somme pouvant être réduite si l'on possède un grand verger). Un dompteur particulièrement doué peut leur apprendre jusqu'à 3 tours par point d'Intelligence, que le serpent ailé se fait une joie d'exécuter si on le lui demande (et s'il sait que sa récompense prendra la forme de bons fruits bien juteux). Il est également possible d'en faire des sentinelles, encore que les voleurs se soient bien vite aperçus qu'il est extrêmement aisé de détourner leur attention à moins qu'ils n'aient été tout particulièrement bien dressés (une fois encore, quelques fruits à l'odeur irrésistible font parfaitement l'affaire).

Les organes du serpent ailé ne sont guère utiles. Son venin se décompose presque immédiatement dès qu'on l'expose à l'air libre, et sa peau est trop fine et trop fragile pour donner un cuir de bonne qualité. Toutefois, ses ailes peuvent servir à rédiger un *parchemin de protection contre l'électricité* si on les mélange à de l'encre après les avoir réduites en poudre.

Shedu

	Shedu commun	Noble
CLIMAT/TERRAIN :	- Régions dégagées et de préférence chaudes -	
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Troupeau	Chef de troupeau
CYCLE D'ACTIVITÉ :	- Le plus chaud moment de la journée -	
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Herbivore	Herbivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	G	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal bon	Loyal bon
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8	1-2
CLASSE D'ARMURE :	4	2
DÉPLACEMENT :	12, vl 24 (C)	15, vl 30 (B)
DÉS DE VIE :	9+9	14+14
TAC0 :	11	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6	3-18/3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Facultés psioniques	Facultés psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES :	Facultés psioniques	Facultés psioniques
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	25 %	50 %
TAILLE :	M (mulet)	G (cheval de bât)
MORAL :	Champion (15-16)	Sans peur (19-20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	8.000	15.000

Les shedus vivent dans les régions chaudes et arides. Leur corps d'équidé est doté de petites ailes extrêmement puissantes. Leur tête est plutôt grosse que celle des nains et leurs traits feraient penser aux leurs. Ils portent toujours la barbe et la moustache. Leurs cheveux ont naturellement tendance à friser.

Tous les shedus arborent un serre-tête fait de tissu ou de corde et s'ornant de ce qui semble être un bouton sur le front. En fait, c'est la matière du bouton qui détermine le statut social de l'individu. Du plus bas au plus élevé, on trouve : argent, or, platine, saphir, rubis et diamant. Les shedus normaux ne dépassent presque jamais le platine, alors qu'il est rare que les nobles soient en dessous du saphir.

Les shedus parcourent le Plan Primaire, mais aussi l'Astral et l'Éthéré. Ils défendent la cause de la loi et du bien, affrontent les forces du mal et viennent en aide aux créatures méritantes qui en ont besoin. Les nobles sont souvent à la tête de troupeaux constitués d'un minimum de six shedus normaux.

Combat : tous les shedus se battent à l'aide de leurs sabots avant, encore qu'ils préfèrent utiliser leurs facultés psioniques quand ils en ont la possibilité.

Shedu commun

Langues : les shedus communs parlent leur langue maternelle, ainsi que le langage des lamies, celui des lammasu et de la plupart des races humaines (ils ne parlent pourtant pas le commun). Ils sont également capables de s'exprimer par empathie (une forme de télépathie limitée, voir ci-dessous).

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
9	4/4/13	Toutes/Toutes	= Int	100

Les shedus maîtrisent tous les 5 facultés décrites ci-dessous et peuvent les utiliser sans dépenser le moindre PFP. De plus, ils ont accès à 3 sciences et 5 dévotions supplémentaires (qui ne font pas nécessairement partie des trois disciplines présentées). Ils ont tendance à se spécialiser dans une discipline bien précise pour que le troupeau bénéficie de facultés diverses et variées.

- **Psychométabolisme - dévotions :** forme ectoplasmique.
- **Psychoportation - dévotions :** projection astrale.
- **Télépathie - dévotions :** contact, empathie, lien spirituel.



Shedu noble

Tous les shedus nobles bénéficient en permanence d'un sort de *protection contre le mal sur 3 mètres*.

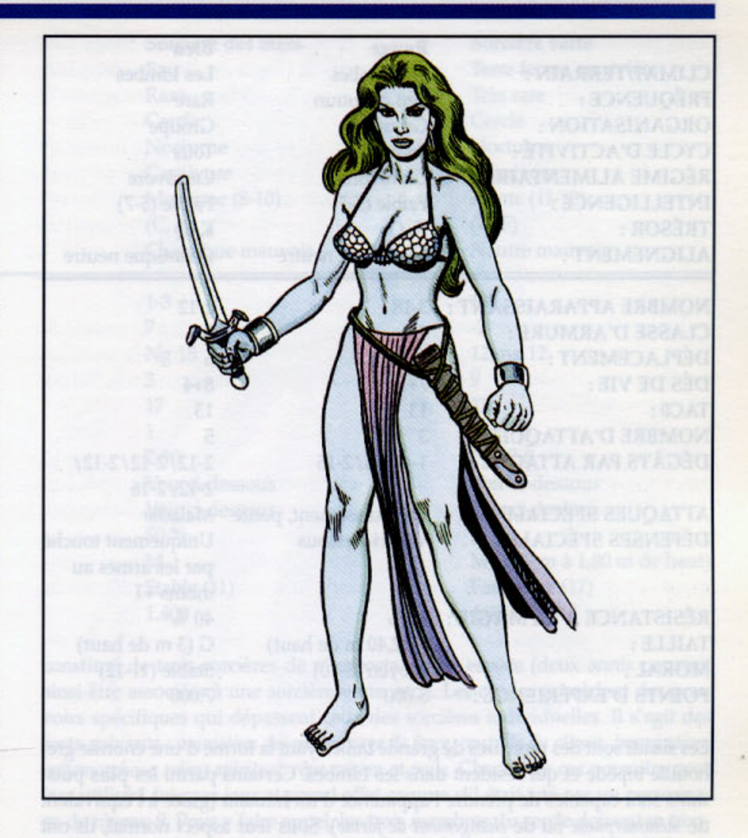
Langues : les shedus nobles parlent la langue de tous les shedus, ainsi que le commun, le langage des lamies, celui des lammasu et de la plupart des races humaines. Il leur est également possible de communiquer par télépathie, discipline qu'ils maîtrisent si bien qu'ils sont même capables d'entrer en contact avec les plantes.

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
14	5/12/15	Toutes/Toutes	= Int	200

- **Facultés communes** (* signifie que tous les nobles ont ce pouvoir, et † que la faculté en question ne nécessite pas de dépenser le moindre PFP) :
- **Défense :** obstacle spirituel*†.
- **Clairvoyance - sciences :** clairaudience, clairvoyance, lecture d'objet, précognition, vision de l'aura ; **dévotions :** sens du danger, sensibilité aux impressions psioniques.
- **Psychokinésie - sciences :** télékinésie ; **dévotions :** agitation moléculaire, manipulation moléculaire.
- **Psychométabolisme - sciences :** assimilation d'énergie, métamorphisme ; **dévotions :** contrôle corporel, forme ectoplasmique*†.
- **Psychoportation - sciences :** téléportation*†, voyage probable*† ; **dévotions :** marche dimensionnelle*†, porte dimensionnelle.
- **Télépathie - sciences :** domination, domination de masse, lien spirituel* ; **dévotions :** contact*, invisibilité*†, suggestion post-hypnotique.

CLIMAT/TERRAIN :	Eau douce ou salée, dans les régions désertes, tempérées ou tropicales
FRÉQUENCE :	Rare (en eau salée) ou très rare (en eau douce)
ORGANISATION :	Solitaire ou familiale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De supérieure à géniale (13-18)
TRÉSOR :	L, M, N, Q (X)
ALIGNEMENT :	Tous possibles
NOMBRE APPARAISSANT :	1 (2-8)
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	12, ng 24
DÉS DE VIE :	4-7
TAC0 :	4 DV : 17 5 ou 6 DV : 15 7 DV : 13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Chant, sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Sorts
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	20 %
TAILLE :	M (1,50 m à 1,80 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4 DV : 2.000 (+1.000 par DV supplémentaire)



Les sirènes sont de splendides jeunes femmes capables de vivre dans n'importe quel environnement aquatique. Leur peau peut prendre une teinte humaine ou aller jusqu'à un vert-jaune pastel, et leur chevelure peut être de n'importe quelle couleur, encore que l'argent et le vert foncé soient celles que l'on rencontre le plus souvent. Les sirènes ont une silhouette irréprochable et portent un minimum de vêtements.

La plupart sont farouchement asociales et font tout leur possible pour repousser les intrus, celles qui sont d'alignement mauvais n'hésitant pas à employer des mesures draconiennes. Il en existe toutefois certaines qui ont tellement envie de rencontrer des humains ou des demi-humains qu'elles n'hésitent pas à les attirer (du moins ceux qui sont de sexe masculin) pour un temps.

Elles parlent leur langage propre ainsi que la langue de la race intelligente la plus proche. Elles respirent aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre, et leur infravision porte à 40 m.

Combat : une sirène solitaire a toujours 6 ou 7 dés de vie, tandis que les divers membres d'un groupe ont autant de chances d'avoir 4, 5 ou 6 DV. Toutes les sirènes d'un même groupe ont un alignement semblable (toutes sont bonnes, neutres ou mauvaises). Elles sont tout à fait capables de défendre leur intimité.

Les sirènes ont toutes 18 en Dextérité, ce qui, couplé à leur nature magique, leur confère une classe d'armure exceptionnelle. La plupart (90 %) sont armées d'une épée courte ou d'une dague, et 30 % de celles-ci ont également un ou plusieurs javelots ou une fronde. Toutes ces armes ont 10 % de chances d'être magiques, et les *javelots de foudre* sont très fréquents chez ces créatures.

Les sirènes possèdent également des facultés magiques, qu'elles peuvent utiliser 1 fois par jour chacune, comme si elles étaient magiciennes de niveau 11. Il s'agit de *charme-personnes*, *invisibilité majeure*, *métamorphose* et *nuage de brouillard*. Leur pouvoir de *charme-personnes* est communiqué par leur chant, et tous les individus distants de moins de 10 m peuvent être affectés, même s'ils sont ouvertement hostiles ou déjà en train de se battre contre elles.

Dès que cette créature touche un adversaire, ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison. S'il le rate, son score d'Intelligence tombe à 2. La sirène touche automatiquement les individus qu'elle a charmés, mais doit réussir un jet d'attaque normal contre les autres. Un sort de *dissipation de la magie* réussi (contre le niveau 11) rend son Intelligence à tout personnage affecté de la sorte, et la sirène peut également le faire d'un simple contact, si elle le désire. Toute sirène peut, de la même manière, rendre son Intelligence à une créature victime de l'une de ses congénères.

Les sirènes effectuent leurs jets de sauvegarde comme des magiciennes de niveau 11 et bénéficient d'un bonus de +1 contre le poison. Elles sont immunisées contre le gaz.

Habitat/Société : on ne rencontre ces créatures que dans les régions inhabitées. La plupart d'entre elles résident à côté de promontoires rocheux ou de petites îles. Celles qui préfèrent vivre en eau douce évitent quant à elles les îlots, car ils sont souvent peuplés et difficiles d'accès.

Le plus souvent, les jeunes sirènes vivent en compagnie de leurs sœurs, et ce sont elles qui sont les plus sociables. Au fur et à mesure qu'elles vieillissent, elles se tournent davantage vers la méditation et se mettent à vivre en recluses pour réfléchir et chanter seules. Mais certaines désirent encore avoir de la compagnie.

La plupart du temps, les sirènes s'accouplent avec des humains de sexe mâle. Certaines se choisissent toutefois des elfes, des tritons ou encore des hommes-poissons pour compagnons, et les sirènes résultantes arborent certains traits de leur père (des oreilles pointues si ce dernier était un elfe, une peau verte si c'était un elfe aquatique, des mains et des pieds palmés s'il s'agissait d'un triton ou d'un homme-poisson). Elles sont incapables d'avoir des relations durables, car l'appel de la mer est toujours le plus fort en elles.

Après une gestation de 9 mois, elles donnent naissance à 1-4 bébés dont elles s'occupent jusqu'à l'âge de 5 ans. Par la suite, les jeunes sirènes doivent se débrouiller toutes seules et s'en remettre à la générosité de l'océan. Elles deviennent adultes à 10 ans et ont une espérance de vie d'une cinquantaine d'années, mais jamais leur beauté ne se flétrit.

Les sirènes ne vivent que pour chanter et pour penser à la mer. Si on leur enlève leur voix ou si on les sépare de l'océan, elles se laissent lentement mourir. Elles connaissent souvent très bien leur région et tous les événements qui s'y sont produits. Il arrive qu'elles échangent ces renseignements contre quelques heures ou quelques jours de compagnie.

Écologie : les sirènes ne font jamais le moindre mal à leur environnement naturel. Elles tuent juste ce qu'il leur faut pour subsister et ne prennent jamais plus que ce que la mer peut donner. Elles n'ont que très peu d'ennemis et sont pleinement capables de se défendre toutes seules. Elles confectionnent de splendides atours à l'aide d'algues, de coquillages et d'écailles de poisson, mais toutes leurs autres possessions, elles les obtiennent en allant fouiller les épaves de navires.

Slaad

	Rouge	Bleu
CLIMAT/TERRAIN :	Les Limbes	Les Limbes
FRÉQUENCE :	Peu commun	Rare
ORGANISATION :	Groupe	Groupe
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	K, Q	K, Q
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre	Chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	3-18	2-12
CLASSE D'ARMURE :	4	2
DÉPLACEMENT :	6	6
DÉS DE VIE :	7+3	8+4
TAC0 :	13	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	5
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4/2-16	2-12/2-12/2-12/ 2-12/2-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Étourdissement, ponte	Maladie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Uniquement touché par les armes au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	30 %	40 %
TAILLE :	G (2,40 m de haut)	G (3 m de haut)
MORAL :	Moyen (8-10)	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	5.000	7.000

Les slaadi sont des monstres de grande taille ayant la forme d'une énorme grenouille bipède et qui résident dans les Limbes. Certains parmi les plus puissants sont capables de prendre l'apparence d'un humain (grâce à l'équivalent de *métamorphose* ou de *changement de forme*). Sous leur aspect normal, ils ont une tête énorme et des griffes particulièrement acérées. Les symboles tatoués sur leur front annoncent leur rang. Ils parlent une langue qui leur est propre et parfois l'idiome de quelques autres créatures maléfiques. Dotés de télépathie, ils sont toutefois capables de converser avec tous les êtres vivants.

Slaad rouge

Les slaadi sont de farouches combattants qui n'hésitent pas à agresser les autres créatures. Ils savent se montrer impitoyables quand ils sont en nombre, et s'amusent généralement un moment avec des adversaires moins nombreux qu'eux avant de les massacrer.

Combat : le slaad rouge se bat à l'aide de ses pattes griffues (1d4 points de dégâts chacune) et de sa gueule (2d8). Il n'est pas très intelligent et applique des tactiques particulièrement simplistes.

Il possède une petite glande à la base de chaque griffe. Chaque fois qu'il touche son adversaire à l'aide de l'une de ses pattes, il y 25 % de chances que ces glandes libèrent un œuf, lequel pénètre dans le corps de la victime. L'œuf se déplace alors en direction de la poitrine de son hôte, le plus souvent sans que ce dernier sache qu'il a été infecté. Une fois arrivé, l'œuf entame une période de gestation qui dure 3 mois et au terme de laquelle il donne naissance à un petit slaad rouge. Ce dernier se creuse un chemin hors du corps de son hôte, ce qui tue le malheureux. La victime tombe gravement malade 24 heures avant la sortie du monstre. L'œuf ne peut être décelé qu'à l'aide d'un sort de *détection du mal* et détruit par une *délivrance de la malédiction*.

Les slaadi rouges se régénèrent au rythme de 3 points de vie par round. Ils peuvent tenter, 2 fois par jour, d'ouvrir un *portail* pour appeler 1-2 autres slaadi rouges (35 % de chances de réussite). Enfin, 1 fois par jour, ils peuvent émettre un coassement qui étourdit pendant 2 rounds toutes les créatures distantes de moins de 6 m si elles ratent un jet de sauvegarde contre la pétrification.

Slaad bleu

Les slaadi bleus sont des guerriers impitoyables qui se spécialisent dans les affrontements de masse.

Combat : ces monstres sont dotés de protubérances osseuses extrêmement acérées qui poussent sur le dos de leurs mains. Chacune de ces lames inflige 2d6



points de dégâts, et ils les manient avec une telle dextérité qu'ils sont capables de frapper 2 fois par round avec chaque main. Leur morsure délivre, quant à elle, 2d8 points de dégâts et a 10 % de chances d'infecter la victime, qui contracte alors, sans jet de sauvegarde, la même maladie que propagent les momies (voir ci-dessus). Ils peuvent à volonté employer les pouvoirs suivants : *immobilisation des personnes* (une seule cible chaque fois), *passe-muraille* et *télékinésie*.

Ils peuvent tenter, 4 fois par jour, d'ouvrir un *portail* pour appeler 1-4 slaadi rouges ou 1-2 autres slaadi bleus à leur aide (40 % de chances de succès).

Slaad vert

Ces monstres, que l'on rencontre très rarement, sont les plus puissants des slaadi dits "mineurs". Ils sont CA 0, ont 9+5 DV et infligent les dégâts suivants : 3-8/3-8/2-16. Leur résistance à la magie est plus importante que celle des slaadi bleus (50 %) et leurs sorts plus nombreux.

Slaad gris

Ces nobles slaadi sont extrêmement rares. On leur donne le surnom d'exécuteurs. Ils sont CA -2, ont 10+6 DV et infligent les dégâts suivants : 4-10/4-10/2-16 (RM 60 % et uniquement touchés par les armes +2).

Slaad de la mort

Ces slaadi sont les plus puissants de tous. Ils ont droit de vie et de mort sur leur subalternes. Ils sont CA -4, ont 15+7 DV et infligent les dégâts suivants : 3-18/3-18/2-20 (RM 70 % et uniquement touchés par les armes au moins +3).

Habitat/Société : la société des slaadi repose sur un système de castes extrêmement strict, ce qui peut surprendre compte tenu de leur alignement. En fait, le système fonctionne parce que les plus puissants annihilent leurs subalternes dès qu'ils leur désobéissent. Les slaadi rouges et les slaadi bleus ne se viennent en aide que dans des circonstances exceptionnelles.

Écologie : bien que ces monstres soient des habitants des plans inférieurs, ils n'ont quasiment rien à voir avec la Guerre Sanglante que se livrent tanar'ris et baatezus.

	Annis	Sorcière des mers	Sorcière verte
CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme	Eau	Terre ferme ou rivière
FRÉQUENCE :	Très rare	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Cercle	Cercle	Cercle
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Nocturne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)	Moyenne (8-10)	Haute (11-12)
TRÉSOR :	(D)	(C, Y)	(X, F)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-3	1-3	1-3
CLASSE D'ARMURE :	0	7	-2
DÉPLACEMENT :	15	Ng 15	12, ng 12
DÉS DE VIE :	7+7	3	9
TAC0 :	13	17	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	1	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	9-16/9-16/3-9	7-10	7-8/7-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	20 %	50 %	35 %
TAILLE :	G (2,10 m à 2,40 m de haut)	M	M (1,50 m à 1,80 m de haut)
MORAL :	Champion (15)	Stable (11)	Fanatique (17)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4.000	1.400	4.000a

Les sorcières sont des créatures qui aiment semer la zizanie et la destruction en faisant appel à leur magie. Elles massacrent généralement tous les êtres qu'elles rencontrent.

Elles ressemblent à des vieillardes aux traits creusés et aux longs cheveux filandreux. Leur peau tachetée est parsemée de verrues et autres pustules, leurs dents sont noires et leur haleine est particulièrement atroce. Bien qu'elles n'aient plus que la peau sur les os, elles sont dotées d'une force surnaturelle et peuvent aisément broyer une créature assez faible (comme un gobelin) d'une seule main. De la même manière, bien qu'elles semblent totalement décrépites, elles courent très vite et n'éprouvent pas la moindre difficulté à bondir par-dessus les rochers et troncs d'arbres qui pourraient se dresser en travers de leur chemin. Leurs longs doigts noueux s'achèvent par des ongles durs comme le fer, qui ressemblent davantage à des griffes acérées. Elles les utilisent (conjuguées à leur force stupéfiante) pour déchiqueter leurs adversaires au corps à corps. Elles s'habillent comme des paysannes, si ce n'est que leurs vêtements sont toujours sales et en haillons.

Combat : les diverses espèces de sorcières combattent différemment les unes des autres (voir ci-dessous pour de plus amples détails), mais toutes ont au moins 18/00 en Force, une résistance à la magie plus ou moins élevée et la faculté de transformer leurs traits à volonté (comme avec le sort *changement d'apparence*). Elles se servent de ce pouvoir pour attirer leurs victimes, le plus souvent en se faisant passer pour des jeunes femmes (humaines ou demi-humaines), des vieillardes sans défense ou encore des orques ou des hobgobelins. Une sorcière ainsi déguisée ne révèle sa véritable apparence que lorsqu'une proie facile s'est imprudemment approchée d'elle. Contre des groupes plus puissants, elle poursuit sa mascarade dans l'espoir de séparer ses adversaires ou de les mettre dans une situation désavantageuse. Elle peut procéder de multiples manières, soit en se montrant persuasive, soit en les attirant dans un piège, etc.

La grande arrogance des sorcières reste leur talon d'Achille. Elles méprisent souverainement humains et demi-humains, qu'elles considèrent comme peu intelligents, et, bien qu'elles soient passées maîtres dans l'art du déguisement, il est possible de parvenir à comprendre ce qu'elles sont en les écoutant parler avec attention.

Habitat/Société : les sorcières vivent seules ou en "cercles" constitués de trois d'entre elles. Elles s'installent toujours dans des régions désertes ou désolées, mais il leur arrive parfois de cohabiter avec des ogres ou des géants maléfiques. Les premiers sont considérés comme des serviteurs, tandis que les seconds sont traités avec davantage de respect (pour des raisons évidentes) et coopèrent avec elles pour se livrer à des actes extrêmement malfaisants à l'encontre des autres races.

Bien qu'elles soient déjà très puissantes individuellement, les sorcières sont encore plus dangereuses lorsqu'elles forment un cercle. Un tel groupe est constitué de trois sorcières de n'importe quelle espèce (deux annis peuvent ainsi être associées à une sorcière verte, etc.). Les cercles possèdent des pouvoirs spécifiques qui dépassent ceux des sorcières individuelles. Il s'agit des sorts suivants : *animation des morts, cage de force, contrôle du climat, imprécation, métamorphose, néant spirituel, rêve, vision* et *voile*. Chacun de ces pouvoirs peut être utilisé 1 fois par jour et prend effet comme s'il était jeté par un personnage de niveau 9. Pour y faire appel, les trois membres du cercle doivent se trouver à moins de 3 m les uns des autres et le fait de jeter le sort leur interdit toute autre action au cours du même round.

Les cercles n'utilisent jamais ces pouvoirs au combat. Les sorcières s'en servent pour comploter contre les communautés humaines et demi-humaines proches. Par exemple, les cercles aiment bien forcer une victime innocente à commettre un acte abominable. Souvent, ce crime prend la forme de compagnons de la victime offerts aux sorcières ; certains seront dévorés tandis que les autres serviront à leur tour les visées maléfiques de ces effrayantes créatures. Tout être ayant la chance (ou la malchance) de parvenir à résister aux sorts d'influence d'un cercle est instantanément dévoré.

Un cercle de sorcières a 80 % de chances d'être protégé par 1-8 ogres et 1-4 géants maléfiques. Un ou deux de ces ogres font souvent offices d'espions et sont envoyés dans le monde extérieur après avoir été transformés en humains ou autres créatures non menaçantes.

Ces serviteurs sont dans la plupart des cas (60 % de chances) dotés d'un objet ayant pour nom *œil de sorcière*. Il est constitué à partir du globe oculaire de l'une des victimes du cercle. Quiconque l'aperçoit a l'impression de voir une pierre précieuse sans grande valeur (20 po maximum), mais il suffit de l'observer à l'aide d'une *gemme de vision* pour découvrir l'œil inséré dans le joyau. Cet objet est directement lié au cercle qui l'a créé, et les trois sorcières peuvent en permanence voir ce que l'œil observe. Les *yeux de sorcière* sont le plus souvent placés sur une broche ou un médaillon porté par l'un des serviteurs transformés de ces créatures. De temps en temps, les sorcières les offrent en cadeau aux individus dont elles veulent épier les faits et gestes. La destruction d'un *œil de sorcière* inflige 1d10 points de dégâts à chacun des trois membres du cercle et l'une des sorcières devient aveugle pendant 24 heures.

Les sorcières résident le plus souvent dans des marécages parsemés d'ossements et cachés au fin fond de forêts denses. Il y a 80 % de chances que l'une de ces créatures ait des prisonniers dans une *cage de force* ou au fond d'une fosse toute proche. Ces captifs sont là dans un but que seule la sorcière connaît, mais nul doute que si elle les a épargnés, ce n'est pas par gentillesse mais pour semer un peu plus encore le chaos dans le monde extérieur. Les prisonniers qui se trouvent dans une fosse sont gardés par un géant maléfique ou un ou deux ogres. Ceux qui sont enfermés dans une *cage de force* ne sont pas gardés.

Écologie : les sorcières sont perpétuellement affamées et capables de dévorer une créature de taille humaine en 10 rounds. Elles préfèrent la chair humaine,

mais peuvent manger de l'orque ou de l'humanoïde lorsque les temps sont durs. La manie qu'elles ont de tout détruire sans songer aux conséquences leur a attiré de nombreux ennemis. Sans même parler des humains, les géants et dragons d'alignement bon les chassent et les éliminent chaque fois qu'ils en ont l'occasion. Elles sont toutefois capables de se reproduire rapidement en utilisant leur faculté de *changement d'apparence* pour prendre l'aspect de ravissantes jeunes femmes lorsqu'elles rencontrent des hommes isolés. Elles ont toujours des filles. S'il faut en croire les légendes, elles seraient même capables d'intervertir leur embryon avec celui d'une humaine enceinte, qui serait à terme tuée par la jeune sorcière qu'elle porte dans son ventre. Fort heureusement, aucune preuve n'est jamais venue étayer cette atroce histoire.

Les sorcières possèdent souvent d'importantes richesses. Elles se servent de leurs pièces et de leurs bijoux pour décorer les ossements de leurs victimes, tandis que les plus belles pierres précieuses (d'une valeur minimale de 500 po) leur permettent de créer des *yeux de sorcière.*

Annis

Les annis sont les plus grandes et les plus puissantes des sorcières. Elles font de 2,10 m à 2,40 m de haut. Leur peau est bleu foncé tandis que leurs cheveux, leurs dents et leurs ongles sont d'un noir brillant. Leurs yeux sont jaunes ou vert terne. Leur infravision est normale (20 m de portée), mais elles sont dotées d'une ouïe et d'un odorat exceptionnels. Elles ne sont surprises que sur un résultat de 1 au d10.

Une annis attaque à l'aide de ses griffes et de ses dents, qui délivrent des dégâts effroyables. Quand elle le peut, elle tente de se saisir de son adversaire, et y parvient si ses trois attaques le touchent au cours du même round. À partir du round suivant, toutes les attaques de l'annis portent automatiquement, à moins qu'elle ne se fasse tuer ou que sa victime ne parvienne à lui échapper (soit grâce à un moyen magique, soit en étant plus forte qu'elle). Elle continue de broyer son adversaire jusqu'à la mort de ce dernier.

En plus de leurs attaques normales, les annis ont la faculté de jeter *nuage de brouillard* 3 fois par jour. Ce pouvoir leur permet de semer la confusion chez leurs ennemis ou de retarder l'arrivée d'un adversaire trop puissant pour elles. Tout comme les autres sorcières, elles sont également capables de faire appel à leur faculté de *changement d'apparence* et peuvent prendre l'aspect d'un humain de grande taille, d'un ogre ou même d'un géant. Les sorts de l'annis sont jetés au niveau 8 pour ce qui est de déterminer leur durée, leur portée, etc.

La peau de l'annis est si dure que les armes tranchantes ne lui infligent que 1 seul point de dégâts par coup. Par contre, les armes contondantes (morgensterns inclus) lui délivrent 1 point de dégâts supplémentaire chaque fois qu'elles la touchent.

Ces créatures parlent une langue qui leur est propre, mais elles sont également capables de s'exprimer en ogre, en géant (maléfique) et, plus ou moins bien, en commun. Certaines annis parmi les plus intelligentes maîtrisent parfaitement le commun et certaines langues de races demi-humaines. Ces créatures auraient une espérance de vie de 500 ans.

Sorcière des mers

La sorcière des mers est la plus affreuse de toutes. Elle réside dans les hauts fonds des mers chaudes et, plus rarement, dans les lacs. Dans les deux cas, elle a besoin d'une végétation très dense sur son lieu d'habitation. Sa peau d'un jaune malsain est parsemée de verrues, de protubérances osseuses et autres écailles verdâtres apparaissant ici et là. Ses yeux sont toujours rouges et ses pupilles noires. Ses cheveux ressemblent à des algues dégoulinant de son crâne pour recouvrir la majeure partie de son corps ridé.

Les sorcières des mers haïssent la beauté sous toutes ses formes et tentent de la détruire partout où elles la rencontrent. Elles sont capables d'utiliser *changement d'apparence* à volonté et font souvent appel à cette faculté pour attirer leurs victimes à moins de 10 m d'elles avant de révéler leur véritable aspect. Elles sont si affreuses que quiconque les contemple doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être affaibli par une intense frayeur (toute créature ratant son jet de sauvegarde perd ainsi la moitié de sa Force pendant 1-6 tours). Pire encore, les sorcières des mers sont capables d'utiliser leur regard mortel 3 fois par jour. Cette attaque affecte un seul et unique adversaire situé à moins de 10 m du monstre. En cas de jet de sauvegarde raté contre le poison, la victime décède sur l'instant (dans 25 % des cas) ou se retrouve paralysée pendant 3 jours (75 % de chances). Rares sont ceux qui survivent au regard d'une sorcière des mers, car celle-ci ne perd pas de temps pour dévorer ses victimes sans défense.



Ces créatures commencent toujours par attaquer à l'aide de leur regard. Elles n'acceptent le combat au corps à corps que si elles ont l'avantage du nombre. Contrairement aux autres sorcières, elles se battent à l'aide d'une dague, et leur Force prodigieuse leur procure un bonus de +3 pour toucher et de +6 aux dégâts.

Les sorcières des mers parlent un langage qui leur est propre ainsi que la langue des annis et celle des elfes aquatiques. Elles ont une espérance de vie de 800 ans.

Sorcière verte

Ces affreuses créatures vivent dans les contrées désolées et au cœur des marécages et des forêts profondes. Comme leur nom l'indique, leur peau est d'un vert pâle particulièrement écœurant. La couleur de leurs cheveux va du noir au vert olive, et leurs yeux sont orange ou ambrés. Leur épiderme est couvert de rides mais reste aussi dur que l'écorce des arbres. Leur couleur de peau et leur faculté à se déplacer sans bruit leur permettent d'imposer un malus de -5 au jet de surprise de leurs adversaires tant qu'elles se trouvent en forêt ou dans un marais. Leurs sens de l'ouïe, de l'odorat et de la vision sont particulièrement développés, et cela inclut l'infravision (30 m de portée). Elles ne peuvent être surprises que sur un 1 au d10.

Leurs doigts longs et effilés s'achèvent par des ongles durs comme de la pierre qu'elles utilisent pour découper leurs adversaires en lambeaux. Plus petites que les annis, elles sont toutefois aussi fortes que les ogres (18/00), ce qui leur permet de bénéficier d'un bonus de +3 pour toucher et de +6 aux dégâts.

Elles peuvent jeter les sorts suivants à volonté, à raison d'un par round : *changement d'apparence, faiblesse, invisibilité, langages des monstres, lumières dansantes, passage sans trace, respiration aquatique* et *rumeur illusoire.* Tous ces pouvoirs sont utilisés au niveau 9.

Les sorcières vertes emploient souvent leurs facultés de déguisement pour attirer leurs victimes. Elles sont ainsi capables d'imiter tous les tons de voix des humains et des demi-humains (adultes, enfants, hommes, femmes, etc.). Les appels à l'aide et les sanglots sont le genre de ruse qu'elles utilisent le plus souvent. Elles parviennent également à imiter la plupart des animaux.

La langue des sorcières vertes est un idiome dérivé du langage des annis. Elles sont également capables de converser en commun et dans la langue maternelle de tous les demi-humains. De toutes les sorcières, ce sont elles qui ont la plus grande espérance de vie. Elles peuvent en effet vivre près de 1.000 ans.



CLIMAT/TERRAIN :	Ruines et complexes souterrains déserts
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne (et obscurité)
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	Qx3, X, Y
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	15, vl 30 (B)
DÉS DE VIE :	7+3
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption d'énergie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes au moins +1, voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3.000

Les spectres sont de puissants morts-vivants condamnés à hanter les lieux les plus désolés qui soient. Ils haïssent la lumière et la vie sous toutes ses formes.

Ils ont l'aspect d'êtres partiellement transparents, tant et si bien qu'on les confond souvent avec les fantômes et les esprits de hantise. Contrairement à la plupart des morts-vivants, ils sont "vêtus" de la même manière qu'ils l'étaient de leur vivant, ce qui permet de les reconnaître si on les a déjà vus (par exemple, si l'on a eu l'occasion d'admirer un portrait d'eux réalisé avant leur mort).

Combat : le spectre existe principalement dans le Plan Négatif, ce qui explique que les créatures l'affrontant dans le Plan Primaire ne peuvent le toucher que si elles disposent d'armes magiques. La lumière du jour affaiblit ce lien qui l'unit au Plan Négatif et le rend incapable de faire le moindre mal.

Le contact glacé d'un spectre absorbe l'énergie vitale des êtres vivants. Dès qu'il touche, il inflige 1d8 points de dégâts à sa victime et lui fait perdre 2 niveaux. Tout individu ayant ainsi perdu la totalité de ses niveaux devient un demi-spectre totalement soumis au mort-vivant qui l'a transformé de la sorte. Il perd totalement le contrôle de ses actes et n'est plus désormais qu'un monstre avide d'énergie vitale (il est possible que cette transformation le rende plus puissant, selon le niveau qui était le sien avant sa mort).

Les spectres sont immunisés contre le froid, le poison, la paralysie et les sorts de type *sommeil*, *charme* et *immobilisation*. Une fiole d'eau bénite leur inflige 2d4 points de dégâts à condition de les toucher directement. Le sort *rappel à la vie* inverse apparemment le processus qui a fait d'eux des morts-vivants et les détruit instantanément s'ils ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts.

Habitat/Société : la plupart des spectres sont solitaires, mais il existe quelques enclaves où l'un d'entre eux, particulièrement puissant ou chanceux, a réussi à transformer un ou plusieurs humains. Il est connu sous le nom de maître-spectre (et a toujours le maximum de points de vie possible), tandis que les autres sont ses disciples. En général, le maître-spectre n'affronte jamais les intrus, préférant leur envoyer ses sbires. Tout mortel tué par un disciple passe aussitôt sous le contrôle du maître-spectre, et non de celui qui l'a occis. Notez toutefois que, dès que le maître-spectre est détruit, tous ses anciens disciples deviennent indépendants et s'en vont généralement pour s'installer ailleurs et fonder leur propre cercle. Lorsqu'un personnage est transformé en spectre, il est presque impossible de lui permettre de recouvrer son état normal (un tel objectif requiert généralement une quête bien particulière).

Ces morts-vivants détestent la lumière et la vie sous toutes ses formes, car elles leur rappellent ce qu'ils ont à tout jamais perdu. C'est pour cette raison qu'on ne les rencontre que dans les endroits sombres et abandonnés, comme les ruines, les complexes souterrains désertés ou encore les égouts.

Contrairement à ce que croient la plupart des gens, les spectres conservent une intelligence supérieure et ont encore toute leur tête. Cela ne les rend que plus amers encore et décuple la haine qu'ils vouent à ceux qui ont la chance d'être encore en vie.

Ils sont assez rusés pour planifier leurs assauts à l'avance et montrent autant de facilité que les vampires à se cacher de la populace.

Écologie : personne ne sait qui fut le premier spectre ni comment il fut créé. Les quelques faits détaillés ci-dessus sont les seuls dont on soit vraiment sûr au sujet de ce monstre.

Sphinx

	Androsphinx	Criosphinx	Gynosphinx	Hiéracosphinx
CLIMAT/TERRAIN :	Pays chauds	Forêts des pays chauds	Pays chauds	Collines des pays chauds
FRÉQUENCE :	Très rare	Rare	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)	Moyenne (8-10)	Géniale (17-18)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	U	F	R, X	E
ALIGNEMENT :	Chaotique bon	Neutre	Neutre	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1	1-4	1-6
CLASSE D'ARMURE :	-2	0	-1	1
DÉPLACEMENT :	18, vl 30 (D)	12, vl 24 (D)	15, vl 24 (D)	9, vl 36 (D)
DÉS DE VIE :	12	10	8	9
TAC0 :	9	11	13	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	3	2	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-12/2-12	2-8/2-8/3-18	2-8/2-8	2-8/2-8/1-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Aucune	Voir ci-dessous	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m de haut)	G (2,25 m de haut)	G (2,10 m de haut)	G (2,10 m de haut)
MORAL :	Fanatique (17)	Champion (16)	Fanatique (17)	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	7.000	5.000	3.000	1.400

Androsphinx

L'androsphinx est une gigantesque créature mythologique dont le corps est celui d'un lion ailé et le visage celui d'un homme. Il parle le commun et la langue de chaque race de sphinx.

Combat : l'androsphinx (ou sphinx mâle) est le plus puissant de tous. Il peut tuer un humain normal d'un simple coup de patte et, si la force brute n'est pas suffisante, il est capable de jeter les sorts d'un prêtre de niveau 6 (mais il les utilise davantage pour se soigner et se défendre que de manière agressive).

Il possède également une autre attaque, son terrible rugissement. Il ne peut le pousser que 3 fois par jour maximum, et seulement quand il est en colère. Lorsqu'il rugit pour la première fois, toutes les créatures distantes de moins de 360 m doivent réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes sous peine de s'enfuir, paniquées, pendant 3 tours. Si l'on continue à l'agresser (et donc à l'énerver), il peut rugir encore plus fort, auquel cas toutes les créatures se trouvant à moins de 200 m de lui doivent réussir un nouveau jet de sauvegarde (contre la pétrification, celui-là) ou se retrouver paralysées par la peur durant 1-4 rounds. De plus, quiconque se trouve à moins de 30 m de l'androsphinx est automatiquement rendu sourd pendant 2-12 rounds par ce deuxième rugissement (à moins d'être déjà sourd ou de s'être protégé les oreilles). Et, des fois que ses adversaires n'auraient pas encore compris le message, il est capable de monter une nouvelle fois en intensité. Son troisième et dernier rugissement oblige toutes les créatures comprises dans un rayon de 240 m à réussir un jet de sauvegarde contre les sorts si elles ne veulent pas perdre 2-8 points de Force pendant 2-8 rounds (les individus ayant une Force exceptionnelle perdent -10 % par point). De plus, toute créature distante de moins de 30 m de l'androsphinx est violemment projetée au sol (à moins de mesurer au moins 2,40 m). Elle subit alors 2d8 points de dégâts et doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles sous peine d'être étourdie pendant 2-12 rounds. Ce rugissement est si puissant que les pierres comprises dans un rayon de 30 m autour du sphinx se craquellent à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents.

Habitat/Société : les androsphinx sont les plus solitaires de tous les membres de leur race. Ils fuient le contact des femelles (les gynosphinx) car ils acceptent mal qu'elles soient plus intelligentes qu'eux et n'apprécient guère leur alignement (elles sont en effet neutres). Mais la plupart finissent tout de même par succomber aux avances d'une gynosphinx au moins une fois dans leur vie.

Écologie : le plus étrange, chez les androsphinx, ce n'est pas leur physique qui tient à la fois de l'homme et du lion (il existe, en effet, de nombreuses autres espèces affichant ainsi les traits de deux ou plusieurs créatures différentes), mais leur manque apparent de raison d'être. Ce sont les plus puissants de tous les sphinx, mais contrairement aux autres, il est impossible de leur assigner un type de comportement particulier. Ils méprisent les humains et détestent les énigmes (en grande partie parce que les gynosphinx en sont friandes). Les érudits qui se spécialisent dans le désert et la mythologie ont donc tendance à avancer que ces monstres sont les gardiens de la race des sphinx.

Il est indéniable qu'ils sont les ennemis jurés des hiéracosphinx, mais ils les laissent presque toujours s'échapper après les avoir vaincus (en les accompagnant d'un ou deux derniers rugissements pour bien enfoncer le clou).

En résumé, les androsphinx ne sont liés à aucun lieu mais ont juré de défendre les leurs contre les autres races, c'est-à-dire, principalement, les humains. Il arrive parfois qu'ils acceptent de traiter avec ces derniers, mais ils sont beaucoup moins cupides que leurs congénères et ont même de bonnes chances de se sentir offensés si une offrande leur est faite par un individu d'alignement mauvais ou au faible score de Charisme.



Criosphinx

Le corps du criosphinx est également celui d'un lion ailé, mais sa tête est celle d'un bélier. Il est automatiquement mâle. Il parle son propre dialecte ainsi que la langage des animaux et la langue commune aux gynosphinx et aux androsphinx.

Combat : le criosphinx se bat en délivrant des coups de pattes (2d4 points de dégâts chacun) et de cornes (3d6). Il est toutefois incapable de jeter le moindre sort et son intelligence est limitée, aussi les rapports qu'il entretient avec les autres créatures se résument-ils généralement à "la bourse ou la vie". Il adore les trésors et est toujours fortement attiré par les gynosphinx. Le fait d'avoir suffisamment d'argent sur soi ou de savoir où se trouve l'antre de la plus proche gynosphinx garantit toujours de se tirer sans encombre d'une confrontation avec l'un de ces monstres.

Habitat/Société : les criosphinx accordent une grande importance aux richesses matérielles et cherchent généralement à voler les passants en leur demandant une somme importante en échange d'un sauf-conduit. Il arrive que l'on en rencontre plusieurs à la fois, mais lorsque c'est le cas, c'est uniquement parce qu'ils cherchent la même gynosphinx. Ils se suivent souvent, même quand ils ne savent pas où le meneur veut se rendre. Lorsqu'ils finissent par trouver une femelle, ils commencent toujours par l'empêcher de s'enfuir. Généralement, le fait de pousser de gros rochers devant l'entrée de l'antre de la dame à l'aide de leurs cornes fait l'affaire. Puis ils s'affrontent comme des béliers, si ce n'est que ces duels se déroulent dans les airs. Le vainqueur gagne le droit d'approcher la belle.

Mais la plupart du temps, ils se battent dès qu'ils découvrent le repaire d'une gynosphinx, et le temps que le plus fort arrive à s'imposer, la femelle est partie depuis longtemps. Certes, ils s'en trouvent tous plus riches, vu que la dame prend rarement le temps d'emporter son trésor avec elle, mais ce n'est qu'une piètre consolation compte tenu du fait qu'une telle quête leur prend souvent des décennies entières.

Écologie : les criosphinx ne sont qu'une mutation supplémentaire de la toujours mystérieuse race des sphinx. Leur faculté à communiquer avec les animaux est sans doute un trait d'évolution nécessaire vu qu'ils aiment particulièrement vivre dans les régions chaudes et boisées qui jouxtent les déserts où résident les gynosphinx.

Gynosphinx

Cette créature est la femelle de l'androsphinx. Son corps ailé est celui d'une lionne et son visage celui d'une femme. Elle n'est pas aussi puissante que son mâle, mais son savoir, son intelligence et sa sagesse sont bien plus grands. Elle parle la langue de chaque race de sphinx ainsi que le commun.

Combat : les gynosphinx peuvent se battre à l'aide de leurs pattes mais préfèrent traiter avec leurs adversaires. Elles n'aident les étrangers que contre paiement. Elles peuvent ainsi donner des conseils ou communiquer des renseignements si on leur offre des pierres précieuses ou, à défaut, des bijoux, des objets magiques ou des informations. Elles sont particulièrement intéressées par toute indication leur permettant de trouver un androsphinx, mais une légende, un poème ou une bonne énigme peuvent également faire l'affaire.

Lorsqu'un individu renie un marché passé avec la femelle du sphinx, cette dernière l'attaque et n'hésite pas à le dévorer si elle parvient à le terrasser. Elle est capable de jeter les sorts suivants, 1 fois par jour : *clairaudience, clairvoyance, compréhension des langages, connaissance des légendes, délivrance de la malédiction, détection de la magie, détection de l'invisibilité, lecture de la magie* et *localisation d'un objet*. Elle peut également tracer un *symbole* de chaque type par semaine. Elle est très intelligente et sait tirer le meilleur parti de ces sorts (par exemple, si les aventuriers se replient pour discuter entre eux, elle grogne un peu et jette *clairaudience* pour entendre ce qu'ils se disent).

Habitat/Société : les gynosphinx sont solitaires par nature, mais pas par choix. Ces femelles passent le plus clair de leur temps à repousser les avances des criosphinx (qu'elles détestent) et des hiéracosphinx (qu'elles craignent), tout en parcourant le monde de long en large pour trouver un androsphinx.

Elles sont assez intelligentes pour rechercher activement les ruines et autres endroits mystérieux (comme un temple oublié). Elles s'y installent aussitôt puis, après avoir utilisé leurs nombreux sorts pour en apprendre autant que possible sur leur nouveau lieu de résidence, elles attendent les voyageurs, pèlerins ou autres aventuriers, dans l'espoir qu'ils auront rencontré un androsphinx au cours de leurs pérégrinations ou qu'ils possèdent des sorts ou des objets magiques pouvant les aider à en trouver un.

Écologie : les gynosphinx ont la chance (qui n'en est pas vraiment une) d'être les seuls sphinx femelles. Lorsqu'elles s'accouplent avec un androsphinx, elles donnent naissance, soit à un gynosphinx, soit à un androsphinx (1 chance sur 2). Leur union avec un criosphinx donne automatiquement un autre criosphinx, et le résultat est tout aussi déplaisant avec les hiéracosphinx.

Heureusement, elles sont nettement plus intelligentes que tous les autres sphinx et peuvent souvent se sortir de situations embarrassantes en ayant recours à la ruse et à la tromperie. Par contre, elles ont le désavantage de se déplacer plus lentement que leurs congénères, et les criosphinx comme les hiéracosphinx savent se montrer extrêmement persévérants quand ils ont repéré leur belle.

Hiéracosphinx

Les hiéracosphinx sont les seuls membres maléfiques de leur race. Leur corps est celui d'un lion, mais leurs ailes et leur tête sont celles d'un faucon. Ils sont capables de communiquer avec tous les autres sphinx, et 20 % maîtrisent également le commun.

Combat : les hiéracosphinx sont incapables de jeter le moindre sort mais compensent cette faiblesse par une grande méchanceté. Leurs pattes et leur bec sont particulièrement redoutables, et il arrive qu'ils attaquent leurs adversaires en piqué.

Habitat/Société : ces monstres ne vivent que dans les régions de collines et se choisissent des cavernes qui donnent sur le désert tout proche. Ils aiment faire le mal et se rassemblent parfois en petite bande pour multiplier leurs ravages. La plupart du temps, lorsque l'on en rencontre plusieurs, c'est qu'ils sont en train de traquer un androsphinx, qu'ils détestent de toute leur âme. Ce n'est qu'en bénéficiant de l'avantage du nombre qu'ils peuvent espérer vaincre un adversaire aussi puissant, et le déshonneur ne les gêne en rien. Et s'il est vrai qu'un androsphinx victorieux laisse souvent échapper son ennemi (dans l'espoir, hélas vain, que ce dernier saura tirer les leçons du combat), les hiéracosphinx vainqueurs se font toujours une joie de déchiqueter leur ennemi terrassé.

Ces monstres passent également beaucoup de temps à chercher une femelle avec qui s'accoupler, mais leur tactique favorite consiste à tuer un androsphinx et à occuper son antre en attendant que la gynosphinx soit attirée là par diverses légendes et rumeurs. Il existe davantage de hiéracosphinx que de criosphinx.

Écologie : personne ne sait d'où proviennent ces mutants particulièrement belliqueux. On pense généralement qu'ils ont été créés par les dieux du mal pour semer le chaos chez les autres sphinx, qui sont tous nettement plus plaisants.

Squelette

	Squelette	Animal	Monstre
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Bande	Bande	Bande
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun	Aucun	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	3-30	2-20	1-6
CLASSE D'ARMURE :	7	8	6
DÉPLACEMENT :	12	6	12
DÉS DE VIE :	1	1-1	6
TAC0 :	19	20	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 (arme)	1-4 (voir ci-dessous)	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)	De P à M (90 cm à 1,50 m de long)	De G à E (2,10 m à 4,50 m de haut)
MORAL :	Sans peur (20)	Sans peur (20)	Sans peur (20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	65	65	650

Les squelettes sont des morts-vivants animés par magie et créés par des prêtres ou des magiciens maléfiques pour servir de gardes ou de soldats.

Ils semblent ne pas posséder le moindre muscle ou ligament leur permettant de se mouvoir. En fait, leur os sont reliés les uns aux autres par magie au moment où ils deviennent les récipiendaires d'un sort d'*animation des morts*. Ils n'ont pas d'yeux ni d'organes internes.

Il est possible d'animer des squelettes à partir d'ossements d'humains, de demi-humains, d'animaux (de taille moyenne ou petite) ou de monstres humanoïdes tels que les gobelours et les géants.

Combat : les squelettes humanoïdes se battent toujours à l'aide d'une arme, qui est le plus souvent une épée ou un épieu couvert de rouille. Compte tenu de leur nature magique, ils ne combattent pas aussi efficacement que des êtres vivants et n'infligent que 1d6 points de dégâts par coup, quelle que soit l'arme qu'ils utilisent. Les squelettes d'animaux mordent souvent leurs adversaires, ce qui leur inflige en général 1d4 points de dégâts, à moins qu'il semble évident que ces dégâts doivent être réduits (par exemple, 1d2 pour des squelettes de rats, dont les mâchoires sont toutes petites). Les squelettes de monstres utilisent, quant à eux, les armes qui étaient les leurs de leur vivant et occasionnent les mêmes dégâts, mais sans y ajouter le moindre bonus de Force.

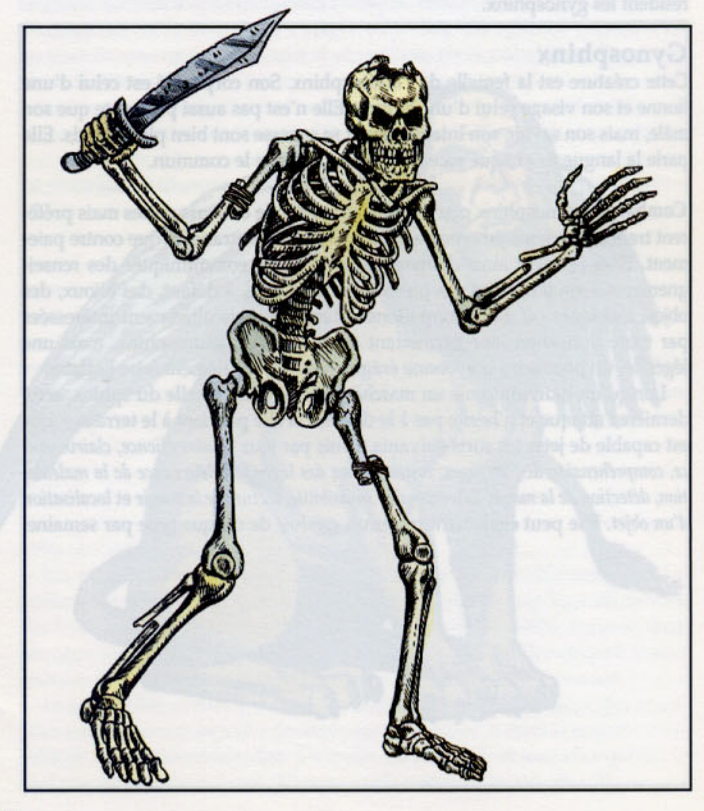
Tous les squelettes sont immunisés contre les sorts de type *sommeil*, *charme* et *immobilisation*. Comme ils sont uniquement constitués d'ossements, le froid est également sans effet sur eux. De la même manière, aucun organe vital ne vient arrêter les coups délivrés par leurs adversaires, et les armes tranchantes ou contondantes (comme les épées, dagues et autres épieux) ne leur infligent que des demi-dégâts. Étant plus larges, les armes contondantes les affectent quant à elles normalement. Idem pour le feu. L'eau bénite leur délivre 2d4 points de dégâts par fiole.

Ils sont également immunisés contre les sorts de type *terreur* et n'ont jamais besoin d'effectuer de jet de moral car ils reçoivent souvent comme instruction de combattre jusqu'au bout. Lorsqu'un squelette est détruit, il tombe en pièces, ce qui produit un vacarme assourdissant.

Habitat/Société : les squelettes n'ont pas de vie sociale ni d'habitudes. On peut les trouver partout où il y a un mage ou un prêtre suffisamment puissant pour les créer. Certains prêtres neutres vénérant les dieux de la mort se constituent souvent de véritables armées de soldats squelettes en cas de besoin. Les prêtres d'alignement bon ne peuvent, quant à eux, créer de squelette qu'avec l'accord de l'individu devant être transformé (cet accord pouvant indifféremment être obtenu avant ou après sa mort) et avec celui du dieu du prêtre. Dans le cas contraire, le fait de troubler le repos des morts est extrêmement mal vu par les divinités d'alignement bon.

Les squelettes n'ont aucune faculté de réflexion et ne peuvent comprendre que les ordres très simples (une ou deux phrases seulement). Ils combattent de manière totalement désorganisée et ont tendance à faire n'importe quoi quand on leur donne des instructions trop complexes. Il n'est pas rare de trouver des squelettes de divers types œuvrant de concert pour protéger la tour ou le repaire de leur maître.

Écologie : à moins que ses ossements ne soient irrémédiablement détruits ou dispersés aux quatre vents, un squelette abattu peut être relevé de nouveau à l'aide d'un autre sort d'*animation des morts*. Certaines rumeurs font état d'une version plus puissante de ce sort qui permettrait aux squelettes de se reformer tout seuls après avoir été détruits pour repartir de plus belle au combat, mais elles n'ont à ce jour jamais été vérifiées.



Squelette géant

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	4+4
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (3,60 m de haut)
MORAL :	Sans peur (20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975



Les squelettes géants sont semblables aux variétés normales, si ce n'est qu'eux ont été créés par une série de sorts, ce qui les rend nettement plus dangereux.

Ils font environ 3,60 m de haut et semblent constitués d'ossements de géants. Mais en fait, il s'agit purement et simplement de squelettes humains agrandis par magie. Ils sont le plus souvent armés d'épieux ou de faux à pointe ou à lame en os. Quelques-uns ont un bouclier, ce qui les rend CA 3, mais ils sont pour le moins rares. Un petit feu magique brûle dans leur cage thoracique, il s'agit là d'un reliquat des sortilèges qui leur ont donné vie. Ces flammes prennent naissance juste au-dessus du pelvis et viennent leur lécher le cou. Bizarrement, elles n'infligent pas la moindre marque aux endroits où elles entrent en contact avec les os.

Les squelettes géants sont totalement incapables de communiquer. Ils obéissent aux ordres donnés par leur créateur (à condition que les instructions restent simples) mais ignorent tout autre individu qui chercherait à les diriger. Un ordre ne doit pas contenir plus de trois concepts différents si l'on veut que ces morts-vivants parviennent à le comprendre. Par exemple, "reste dans cette pièce, empêche quiconque d'entrer et interdit au prince de sortir" est une série d'instructions parfaite pour un squelette géant.

Combat : ces monstres se battent généralement à l'aide d'un épieu ou d'une faux à lame en os. Chacun de leurs coups délivre 1d12 points de dégâts.

Le squelette peut, 1 fois par heure (6 tours), glisser la main entre ses côtes et en tirer une poignée de flammes qu'il lui est possible de jeter comme s'il s'agissait d'une *boule de feu* infligeant 8d6 points de dégâts (total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi). Étant lui-même immunisé contre le feu sous toutes ses formes, il n'hésite pas à utiliser cette attaque dans un espace clos.

Les squelettes géants ne sont pas affectés par les sorts de type *sommeil, charme* et *immobilisation*. Le froid ne leur inflige que demi-dégâts, et ils ne bénéficient d'aucune protection particulière contre l'électricité. Les armes tranchantes ou perforantes ne leur délivrent que des demi-dégâts, et les projectiles de taille normale (flèches, carreaux, etc.) 1 point seulement par impact. Les armes contondantes les affectent normalement.

Ces morts-vivants peuvent être repoussés par les prêtres et les paladins, mais ils résistent mieux que les squelettes normaux (on considère qu'ils sont l'équivalent de momies). L'eau bénite leur inflige 2d4 points de dégâts par fiole.

Habitat/Société : les premiers squelettes géants ont fait leur apparition dans le monde de Ravenloft, lorsque la prêtresse morte-vivante Radaga les a créés dans son domaine de Kartakass. Mais d'autres individus sont depuis parvenus à maîtriser les sorts nécessaires pour faire voir le jour à ces monstres, et les squelettes géants commencent à apparaître dans les autres domaines où les morts-vivants ne sont pas une rareté.

Les maîtres de ces squelettes les utilisent généralement comme gardes ou sentinelles. On prétend que les Sombres Puissances de Ravenloft sont capables de voir tout ce qui se déroule devant les orbites vides de ces abominables automates, mais aucune preuve n'est jamais venu étayer cette affirmation.

Écologie : ces morts-vivants n'ont pas plus leur place dans l'ordre naturel des choses que les squelettes normaux. Ils sont créés à partir des ossements des morts et tous ceux qui croient au caractère sacré de la vie ne peuvent qu'être révulsés à leur vue.

Le processus de création des squelettes géants est extrêmement maléfique. Toutes les tentatives faites pour en animer en dehors de Ravenloft ont échoué, aussi semble-t-il clair qu'ils sont, d'une manière ou d'une autre, liés aux Sombres Puissances elles-mêmes. Le prêtre désirant créer un squelette géant doit disposer d'un squelette (intact) d'humain ou de demi-humain. Par une nuit de brouillard, il doit ensuite jeter *animation des morts, production de feu, agrandissement* et *résistance au feu*. Lorsque le dernier sort est jeté, les os s'allongent et s'épaississent, et la créature s'anime. Le créateur doit alors effectuer un test des Puissances pour voir s'il est affecté par l'acte maléfique qu'il vient d'accomplir.

Strige

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts ou souterrains
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Grappe
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Sang
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	D
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	3-30
CLASSE D'ARMURE :	8
DÉPLACEMENT :	3, vl 18 (C)
DÉS DE VIE :	1+1
TAC0 :	17 (voir ci-dessous)
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de sang
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (60 cm d'envergure)
MORAL :	Moyen (8)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	175



Les striges sont des monstres que l'on pourrait prendre pour des oiseaux et qui boivent le sang de leurs adversaires. Elles sont dotées de quatre petites pattes qui s'achèvent par des pinces et qui leur permettent de s'accrocher au cou de leur proie. Elles sont couleur rouille ou brun-rouge et leurs yeux comme leurs pattes sont jaunâtres. Leur long appendice suceur de sang est rose à son extrémité et gris à sa base (près de la tête).

Combat : les striges ont la faculté innée de trouver les points faibles de leurs adversaires, ce qui leur permet d'attaquer comme des monstres à 4 dés de vie. Leur long bec tubulaire délivre 1d3 points de dégâts lorsqu'il touche puis pompe le sang de leur proie au rythme de 1d4 points de vie par round. Lorsqu'une strige a bu pour 12 points de vie, elle se détache et s'en va digérer son copieux repas.

Elles s'accrochent tellement à leur adversaire qu'il n'est possible de les faire lâcher qu'en les tuant. Lorsque l'on rate une strige fixée, il faut relancer le dé pour voir si l'on touche la CA du personnage attaqué. La plus grande prudence est donc recommandée quand on cherche à se débarrasser de l'un de ces monstres.

Habitat/Société : les striges constituent des colonies dans les greniers, bosquets et autres complexes souterrains. Elles ressemblent aux oiseaux mais dorment la tête en bas, ce qui signifie qu'elles sont peut-être plus proches des chauves-souris.

Elles peuvent se reproduire en captivité, mais il faut pour cela qu'elles aient accès à suffisamment de sang. Elles s'en prennent souvent aux animaux, aux enfants et aux humains normaux, ce qui fait que leur arrivée est toujours source d'inquiétude. Heureusement, même un groupe d'aventuriers de bas niveau ou la milice locale peut généralement mettre un terme à cette menace sans trop de pertes.

Écologie : les striges ont un odorat très développé. Elles y voient dans le noir et repèrent les sources de chaleur à 60 m de distance. Elles savent toujours lorsque des êtres vivants entrent chez elles. Les créatures ayant une CA naturelle au moins égale à 3 sont généralement immunisées contre les attaques de ces parasites, vu que leur cuir est trop épais pour être percé par leur long dard. C'est ce qui explique que d'importants groupes de striges vivent en symbiose avec certains dragons maléfiques. Un individu se protégeant intégralement à l'aide d'une armure conçue dans ce sens (et qui coûte deux à trois fois plus cher que le prix normal) peut approcher une strige sans danger. Mais il suffit que la carapace montre la moindre faille et le petit monstre la sent immédiatement. S'il réussit son jet d'attaque, cela signifie qu'il a réussi à toucher sa proie juste au niveau du défaut de l'armure.

Lorsqu'une strige est repue, elle dort pendant 1 jour, plus 1 autre tous les 2 points de sang absorbés (le maximum possible est donc de 7 jours, ce qui correspond à 12 points). Durant cette période, une créature s'approchant silencieusement impose un malus de -2 au jet de surprise de la strige, et cette dernière a du mal à se réveiller. C'est à cet instant qu'elle est la plus vulnérable. Certaines espèces sont particulièrement friandes de sang humain, mais la plupart considèrent que des animaux tels que les vaches et les daims constituent un gibier tout à fait convenable. Druides et rôdeurs expérimentés sont souvent conscients de la présence d'une colonie de striges en voyant le nombre d'animaux morts vidés de leur sang à proximité.

Le territoire d'une colonie ne fait que 1,5 km de diamètre, et ces monstres déménagent lorsqu'ils ne trouvent plus suffisamment à manger dans le secteur. Bien souvent, on ne s'aperçoit de leur passage qu'après leur départ, ce qui rend leur traque extrêmement ardue.

Strige de la jungle

La rumeur va bon train selon laquelle des striges énormes résideraient au cœur des jungles tropicales. Bien que n'ayant que 2+2 DV, elles attaqueraient comme des monstres à 8 DV, et le venin paralysant qu'elles injectent serait très prisé des sauvages des tribus locales. On dit qu'elles se mêlent parfois aux chauves-souris vampires. Aucun sage n'a jamais réussi à en examiner une, aussi ne sait-on rien d'autre à leur sujet (les rares informations existantes proviennent des cannibales et chasseurs de têtes qui habitent au plus profond de la jungle).

CLIMAT/TERRAIN :	Forêt
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Bosquet
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Photosynthèse
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	Qx5, X
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1-20
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	7-12
TAC0 :	7-8 DV : 13 9-10 DV : 11 11-12 DV : 9
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Variable
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Jamais surpris
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (3,90 m à 5,40 m de haut)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2.000 (+1.000 par DV au-dessus de 7)



Les sylvaniens sont des créatures étranges combinant les traits des humains et des arbres. De nature paisible, ils peuvent délivrer de prodigieux dégâts lorsqu'on les met en colère. Ils détestent les êtres maléfiques et ceux qui utilisent le feu sans savoir le contrôler.

Il est quasiment impossible de les différencier des arbres normaux. Leur peau épaisse ressemble à s'y méprendre à de l'écorce brune. Leurs bras sont noueux comme des branches et leurs jambes sont semblables aux racines externes d'un arbre. De petites branches poussent juste au-dessus de leurs yeux, et les larges feuilles qui en pendent leur permettent de masquer leurs traits. Leurs feuilles changent de couleur en hiver, mais il est rare qu'elles tombent. Ces monstres très intelligents parlent souvent un grand nombre de dialectes en plus de leur langue maternelle : l'elfe, le nain, le commun et ont quelques notions de la plupart des autres langues humanoïdes (au moins assez pour dire "Fichez le camp de mes arbres !").

Combat : les compétences martiales du sylvanien varient en fonction de sa taille. Les jeunes sylvaniens (3,90 m ou 4,20 m) ont 7 ou 8 DV et infligent 2d8 points de dégâts par coup de branche. Ceux d'âge mûr (4,50 m ou 4,80 m) ont 9 ou 10 DV et leurs attaques délivrent chacune 3d6 points de dégâts. Quant aux plus vieux (5,10 m ou 5,40 m), ils ont 11 ou 12 DV et infligent 4d6 points de dégâts par coup de branche.

Leur écorce extrêmement dure leur confère une formidable CA contre la plupart des attaques, le feu constituant la seule exception à cette règle. Toutes les attaques à base de feu bénéficient ainsi d'un bonus de +4 (si besoin est) pour toucher le sylvanien, et les dégâts subis sont augmentés de 1 point par dé. Dans le même temps, la créature voit son jet de sauvegarde pénalisé de -4. Cette grande vulnérabilité au feu s'étend également aux arbres contrôlés par le sylvanien.

Car ces êtres ont la faculté d'animer les arbres normaux (jusqu'à un maximum de 2 arbres chacun). Un arbre a besoin de 1 round pour se déraciner, puis il se meut avec une VD de 3 et se bat comme un sylvanien âgé (12 DV, 2 attaques infligeant 4d6 points de dégâts chacune). Le sylvanien doit se trouver à moins de 60 m de l'arbre qu'il cherche à animer, ce dernier redevenant aussitôt un végétal normal si le sylvanien s'éloigne trop ou s'il est mis hors de combat.

Quelle que soit leur taille, les sylvaniens (et les arbres qu'ils animent) sont capables d'infliger des dégâts structurels lorsqu'ils s'en prennent à des murs ou à des remparts.

Habitat/Société : les sylvaniens constituent de petites communautés qui s'installent le plus souvent au cœur des forêts de vieux chênes, acajous, érables, etc. Ils se montrent rarement car ils préfèrent ne pas avoir de rapports avec les formes de vie éphémères (toutes celles dont l'espérance de vie n'atteint pas les 500 ans). Humains et demi-humains n'ont qu'une chance infime de remarquer un sylvanien tentant de se fondre dans le paysage, tandis que les rôdeurs sont nettement plus aptes à ce jeu (10 % de chances par niveau).

Les sylvaniens ne tolèrent pas le mal, surtout lorsqu'il va de pair avec le feu et la destruction aveugle des arbres. Ils détestent les orques et les gobelins et se méfient d'emblée de quiconque est muni d'une hache.

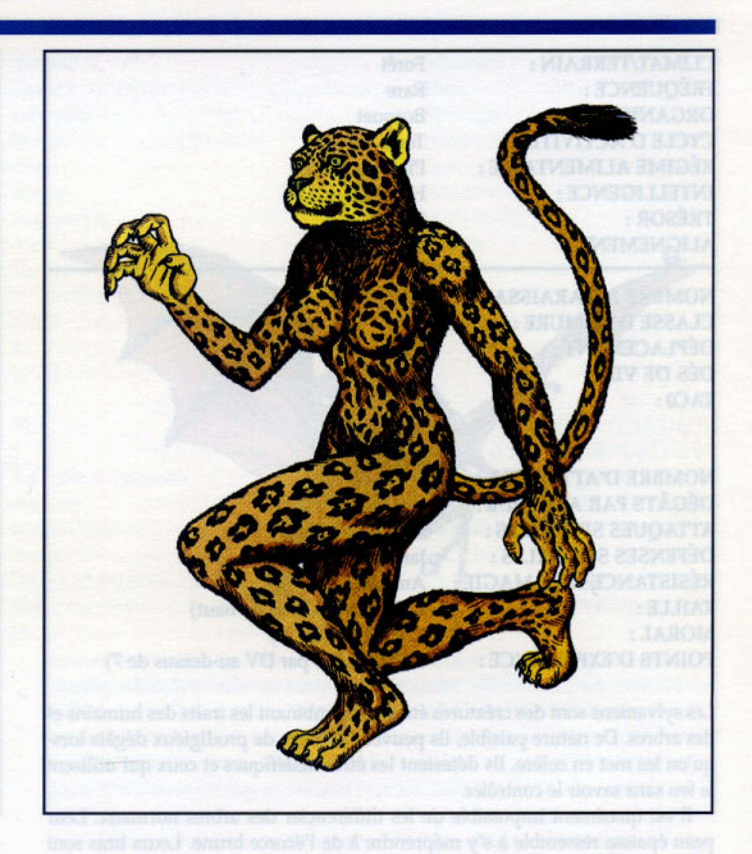
Les richesses matérielles ne leur sont d'aucune utilité, et ils les cachent bien souvent là où personne ne les trouvera, comme sous un rocher de belle taille. Il est possible de convaincre un sylvanien de faire don de son trésor, mais seulement si sa générosité peut grandement faire avancer la cause du bien.

Écologie : comme tous les arbres, les sylvaniens se nourrissent par photosynthèse. Il leur arrive souvent de dormir pendant de longues périodes (pouvant aller de quelques jours à plusieurs années) au cours desquelles ils se nourrissent en absorbant l'eau et les minéraux contenus dans le sol par le biais de petites racines servant spécifiquement à remplir cette fonction. Ils se reproduisent en bourgeonnant au niveau des racines, et la femelle protège les pousses nouvellement formées jusqu'à ce qu'elles aient atteint une taille suffisante pour survivre toutes seules.

Personne ne sait quelle est la durée de vie exacte d'un sylvanien, mais elle se calcule en millénaires. Ces êtres deviennent de plus en plus lents et de moins en moins agiles au fur et à mesure qu'ils vieillissent. Ils passent toujours plus de temps à dormir et s'intéressent davantage au monde d'autrefois qu'à celui d'aujourd'hui. Et puis, un beau jour, ils finissent par ne plus se réveiller du tout. Ils s'enracinent alors fermement dans le sol et vivent le reste de leur existence comme des arbres normaux.

Tabaxi

	Tabaxi	Seigneur tabaxi
CLIMAT/TERRAIN :	- Jungle tropicale ou subtropicale -	
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Clan	Clan ou solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à supérieure (8-14)	De supérieure à géniale (13-18)
TRÉSOR :	U	U
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-8	1
CLASSE D'ARMURE :	6	3
DÉPLACEMENT :	15	15
DÉS DE VIE :	2	8
TAC0 :	19	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3/1-3 ou selon l'arme	1-4/1-4/1-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise, pattes arrière (2-5/2-5)	Sorts, surprise, pattes arrière (2-7/2-7)
DÉFENSES SPÉCIALES :	- Uniquement surpris sur un 1 -	
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m à 2,10 m de haut)	G (3 m à 3,60 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420 Chef de clan : 975 Chaman, niveau 3 : 975 Chaman, niveau 5 : 3.000	5.000



Les tabaxis ont une fourrure mouchetée dont la couleur va du jaune pâle au brun-rouge. Ces humanoïdes d'aspect félin sont gracieux et élancés. Leurs griffes sont rétractables et leurs yeux verts ou jaunes.

Certains ont des taches complètement noires, et on les appelle parfois "hommes-léopards". Ce sont eux que l'on nomme véritablement tabaxis. Quant aux autres, dont les taches sont davantage des cercles évidés, on les surnomme "hommes-jaguars" et ils se donnent le nom de tabaakis.

Combat : les tabaxis sont de formidables chasseurs utilisant leur grande vitesse, leur furtivité innée et leur camouflage naturel pour surprendre leur gibier. Leurs adversaires subissent ainsi un malus de -2 au jet de surprise. Extrêmement rusées et très bien organisées, ces créatures tendent souvent des embuscades à leurs proies (avec lesquelles elles s'amusent parfois avant de les dévorer). Elles savent nager et sont capables d'escalader les obstacles (elles ne se privent d'ailleurs pas pour se servir de ces aptitudes au combat). Leur ruse et leur odorat prodigieux font qu'il est quasiment impossible de les prendre au piège.

Les tabaxis utilisent souvent des armes en bois, os ou pierre : bolas, frondes, gourdins munis de fragments d'obsidienne tranchants (traitez-les comme des haches d'armes) et autres javelots avec propulseurs. Ils ne rechignent toutefois aucunement à se servir de leurs armes naturelles. Lorsque leurs deux pattes avant touchent dans le même round, ils lacèrent leur adversaire à l'aide de leurs pattes arrière. Un groupe rencontré en pleine nature comprend toujours un chef de chasse ayant le maximum de points de vie, mais aussi peut-être un chaman (50 % de chances) prêtre de niveau 3 (3 DV).

Habitat/Société : un clan de tabaxis comprend autant de mâles que de femelles et rassemble 2-7 "chasses", groupes réunissant 2-8 tabaxis chacun. Les chasses patrouillent dans les environs de l'antre. Certains repaires sont temporaires, mais la plupart sont des villages de ramadas (des huttes sans murs, dont le toit est soutenu par quatre poteaux en bois). Il y a 3-12 petits à 1 DV dans un repaire donné. Le clan est dirigé par un chef à 4 DV, qui a 50 % de chances d'être assisté par un chaman à 5 DV (prêtre de niveau 5). Il y a 10 % de chances pour que le clan ait prêté serment d'allégeance à un seigneur tabaxi. Dans ce cas, cette communauté est plus maléfique, davantage portée sur la guerre, et ses prêtres vénèrent des divinités malfaisantes. Les chamans des autres clans sont, quant à eux, au service des dieux de la pluie, du soleil ou des animaux.

Les tabaxis sont des reclus qui préfèrent éviter les autres créatures intelligentes, y compris les autres clans de tabaxis. Ils considèrent que le commerce est avilissant, mais certaines communautés entretiennent tout de même des contacts avec des agents chargés de leur obtenir ce dont elles ont besoin. Le langage des tabaxis est extrêmement ancien, et leurs légendes racontent que leur civilisation était autrefois glorieuse mais qu'elle a depuis été supplantée par d'autres races.

Écologie : les tabaxis n'ont que peu d'ennemis. Pour ce qui est de la nourriture, ils apprécient tout particulièrement le pécari (sorte de cochon sauvage) et les gros rongeurs qui portent le nom de capybaras. Seuls les plus dégénérés dévorent les membres des autres races intelligentes. On les chasse parfois pour leur fourrure, qui peut valoir jusqu'à 250 pièces d'or. Leur cuir et leurs griffes peuvent également servir de composantes pour des sorts liés à la nature.

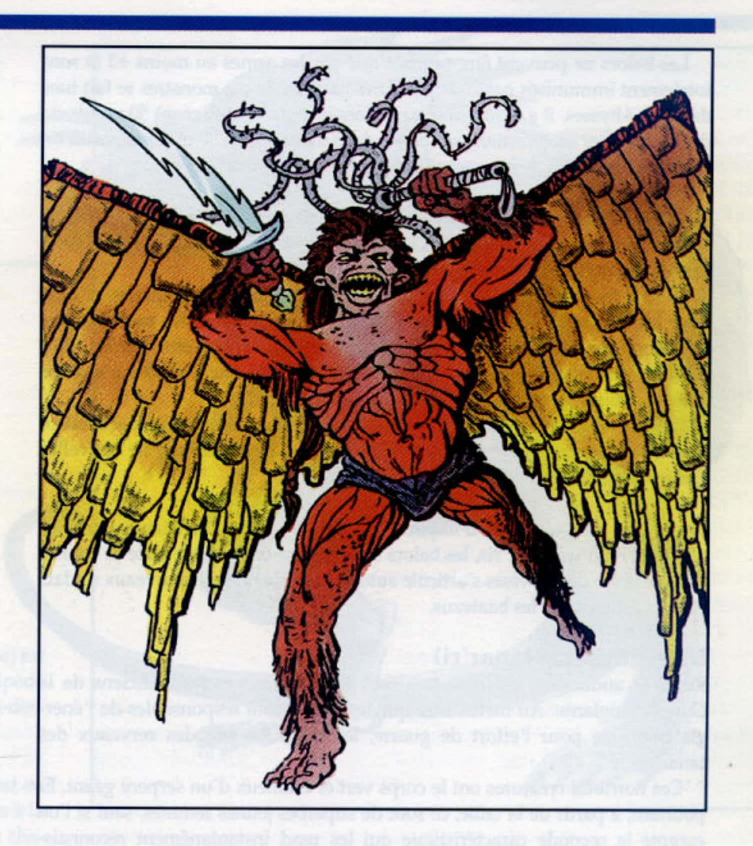
Seigneur tabaxi

Selon la région dans laquelle on le rencontre, le seigneur tabaxi a l'apparence d'un jaguar ou d'un léopard de grande taille. Il est intelligent, rusé et plein de malice. Il parle le tabaxi, ainsi que les langues utilisées par les autres créatures intelligentes des environs. Ce monstre est le pendant maléfique du couatl. Il le déteste, mais le serpent à plumes le lui rend bien, et ces ennemis jurés s'attaquent à vue.

Les seigneurs tabaxis font usage de la ruse, mais aussi de la surprise, de leurs alliés et de leurs sorts pour affaiblir leurs adversaires avant d'avoir eux-mêmes à combattre. 55 % d'entre eux sont magiciens de niveau 7, tandis que 40 % sont prêtres de même niveau (ils vénèrent un dieu maléfique du nom de Zaltec), les 5 % restants étant à la fois prêtres et mages. Leurs sorts de magiciens proviennent des écoles suivantes : illusion, enchantement/charme et nécromancie (les tabaxis ne jettent jamais de sorts d'altération ou d'évocation). En plus de tous les sorts qui ne requièrent qu'une composante verbale, ils peuvent utiliser les pouvoirs suivants, à volonté : *détection de l'invisibilité, détection du bien/du mal, hypnotisme* et *lien*. Les plus braves (et les plus cruels) ont également accès à *porte dimensionnelle* (3 fois par jour).

Ces monstres sont de proches parents des tabaxis communs, et certains pensent qu'ils en étaient d'ailleurs avant de se retrouver maudits. Ils sont uniformément de sexe masculin et ne peuvent se reproduire qu'avec des tabaxis femelles. Leur unique rejeton est toujours un petit seigneur tabaxi. Bien qu'ils soient intrinsèquement solitaires, il arrive qu'ils prennent le contrôle d'un clan pour être sûrs de pouvoir procréer à l'envi. Certains restent avec leur clan même après que leur progéniture commence à partir en expédition dans la jungle.

	Balor	Marilith
CLIMAT/TERRAIN :	Les Abysses	Les Abysses
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Supra-géniale (19-20)	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Hx3	C, F
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1-2
CLASSE D'ARMURE :	-8	-9
DÉPLACEMENT :	15, vl 36 (B)	15
DÉS DE VIE :	13	12
TAC0 :	7	9
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 2	7
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-12 ou selon l'arme	4-24 et 6 armes
ATTAQUES SPÉCIALES :	Terreur, flammes, explosion	Armes magiques, constriction
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes au moins +3	Uniquement touchée par les armes au moins +2, jamais surprise, immunisée contre certains sorts
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	70 %	70 %
TAILLE :	G (3,60 m de haut)	G (2,10 m de haut)
MORAL :	Fanatique (17-18)	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	46.000	45.000



Les tanar'ris sont l'incarnation du mal et du chaos. Les moins intelligents du lot attaquent bien souvent sans se poser de question et combattent jusqu'à la mort. Pour leur part, les vrais tanar'ris et les tanar'ris majeurs se rendent souvent dans le Plans Astral et Éthéré, car ils sont très attirés par les créatures qui choisissent d'y aller.

Combat : tous les tanar'ris possèdent les résistances partielles ou totales suivantes :

Attaque	Dégâts
Acide	Normaux
Armes en argent	Normaux*
Armes en fer	Normaux
Électricité (éclairs)	Aucun
Feu (magique)	Demi
Feu (non-magique)	Aucun
Froid	Demi
Gaz (empoisonné, etc.)	Demi
Poison	Aucun
Projectile magique	Normaux

* Les armes en argent n'infligent que des demi-dégâts aux tanar'ris majeurs.

Tous les tanar'ris doués d'une intelligence au moins moyenne disposent également d'une forme de télépathie leur permettant de communiquer avec toutes les formes de vie, et ce, sans subir la barrière du langage.

Les armes de ces monstres sont forgées dans les Abysses, et il n'est pas rare qu'elles disparaissent à leur mort. Lorsque ce n'est pas le cas, c'est vraisemblablement que l'arme en question provient d'ailleurs.

Habitat/Société : il existe cinq types de tanar'ris, qui sont, du plus faible au plus puissant :

Les **moindres :** dretch, mane et rutterkin.
Les **mineurs :** alu-démon, bar-lgura, cambion et succube.
Les **majeurs :** babau, chasme et nabassu.
Les **vrais :** balor, glabrezu, hezrou, marilith, nalfeshnee et vrock.
Les **gardiens :** molydeus.

Balor (vrai tanar'ri)

Les balors sont les plus puissants et les plus terribles des vrais tanar'ris. Ils sèment la terreur au sein des Abysses et sont la raison pour laquelle leurs congénères s'impliquent à ce point dans la Guerre Sanglante. Ils sont tanar'ris jusqu'au bout des ongles, dans ce sens qu'ils prennent un immense plaisir à voir les autres souffrir et font tout leur possible pour tourmenter les créatures moins puissantes qu'eux.

Ces monstres sont véritablement hideux. Ce sont d'immenses humanoïdes à la peau rouge sombre et dont les ailes immenses leur permettent de se mouvoir dans les airs à une allure stupéfiante. Un puissant venin goutte en permanence de leurs crocs, et ils sont généralement environnés de flammes brûlantes.

Combat : les poings du balor délivrent 2d6 points de dégâts par coup, et toutes les créatures qu'il touche doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (à -6) sous peine de s'enfuir, terrorisées, pendant 1-6 tours.

Mais ce monstre préfère se battre à l'aide d'une arme. Il dispose d'une épée de grande taille dont la lame ressemble à un éclair. Entre ses mains, elle se comporte comme une *épée acérée* et lui permet de bénéficier de la faculté de *détection du bien/du mal* dans un rayon de 10 m. Quiconque tente de toucher une telle épée (avec ou sans gants) subit 10d6 points de dégâts et doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de mourir séance tenante.

Les balors possèdent également un grand fouet à lanières multiples. Cette arme n'inflige que 1d4 points de dégâts lorsqu'elle touche, mais elle s'enroule automatiquement autour de la victime et permet au balor de l'attirer dans les flammes qui l'environnent en permanence. Ces dernières délivrent 4d6 points de dégâts par round. Il faut réussir un test de Force (en divisant son score par deux) pour parvenir à se libérer du fouet. Tant que les lanières tiennent une victime, l'arme ne peut servir à délivrer d'autres attaques.

Ce tanar'ri peut utiliser les sorts suivants, à volonté et comme un magicien de niveau 20 : *détection de la magie* (toujours actif), *détection de l'invisibilité* (toujours actif), *dissipation de la magie, langues, lecture de la magie, symbole* (n'importe lequel), *télékinésie* et *terreur.*

Il est également capable d'ouvrir un *portail* pour appeler à son aide 1-8 tanar'ris moindres, 1-6 mineurs, 1-4 majeurs ou 1 vrai. Ce *portail* s'ouvre automatiquement, mais jamais plus de 1 fois par heure.

Les balors ne peuvent être touchés que par les armes au moins +3 et sont totalement immunisés contre le gaz. Lorsque l'un de ces monstres se fait tuer dans les Abysses, il s'ensuit une explosion aveuglante infligeant 50 points de dégâts à toutes les créatures comprises dans un rayon de 30 m (total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts).

Habitat/Société : les balors existent dans le seul et unique but de livrer la Guerre Sanglante aux baatezus. Il leur faut se battre sans cesse et ils saisissent la moindre occasion de mener leurs troupes au combat.

Ils sont toutefois conscients d'un aspect plus subtil de cette guerre, et c'est pour cette raison qu'ils concluent souvent des pactes avec les mortels pour voir leur pouvoir croître dans le Plan Primaire. Ils savent en effet que les alliés qu'ils seront capables de recruter là-bas ne pourront que les aider à vaincre leurs ennemis.

Il existe au moins 24 balors. Ils ne résident dans aucune région particulière des Abysses et passent le plus clair de leur temps à se constituer de nouvelles armées pour aller affronter les baatezus.

Écologie : rien n'a plus d'importance que la Guerre Sanglante dans les Abysses. Pour les tanar'ris, les balors symbolisent en quelque sorte ce conflit, et toute la vie des Abysses s'articule autour de la création de nouveaux soldats et de la lutte contre les baatezus.

Marilith (vrai tanar'ri)

Rusés et audacieux, ces monstres sont les généraux et les tacticiens de la Guerre Sanglante. Au même titre que les balors sont responsables de l'énergie déployée pour l'effort de guerre, les mariliths sont les cerveaux des tanar'ris.

Ces horribles créatures ont le corps vert et écailleux d'un serpent géant. Et pourtant, à partir de la taille, ce sont de superbes jeunes femmes, sauf si l'on excepte la seconde caractéristique qui les rend instantanément reconnaissables : elles sont dotées de 6 bras. Elles portent souvent de beaux bijoux et manient des armes décorées à l'extrême (elles en ont généralement une arme différente dans chaque main).

Combat : bien que les mariliths soit d'abord et avant tout chargées de la tactique et de la stratégie, elles adorent se battre et ne laissent jamais passer la moindre opportunité de le faire. Elles sont capables de combattre simultanément à l'aide de leurs 6 bras, tout en enserrant l'un de leurs adversaires dans leurs anneaux.

La marilith possède 6 armes différentes et a une préférence très marquée pour les épées et haches exotiques. N'hésitez pas à lui assigner des armes très spécifiques (90 % sont généralement magiques, et 15 % de ces dernières sont même des armes spéciales). Elle accorde une très grande valeur à ses armes et ne recule devant rien pour les récupérer si l'on vient à les lui voler (ou si elle les perd, tout simplement).

Elle est également capable d'enserrer un ennemi dans ses anneaux. Si elle parvient à toucher un adversaire à l'aide de sa queue, cette dernière s'enroule autour de l'infortunée victime et lui délivre 4d6 points de dégâts par round. De plus, le personnage éprouve d'extrêmes difficultés à respirer et doit réussir, chaque round, un test de Constitution sous peine de perdre connaissance. Il faut avoir un minimum de 15 de Force pour espérer pouvoir se défaire de cette terrible étreinte. La victime a 10 % de chances de se dégager par point de Force au-dessus de 14 (tirer ce pourcentage à chaque round). La marilith peut faire appel aux sorts suivants, à volonté (comme une magicienne de niveau 12) : *animation des morts, blessures sérieuses, compréhension des langages, détection de la magie, détection du mal, imprécation, métamorphose* (7 fois par jour), *nuage de mort, projection de l'image, pyrotechnie* et *télékinésie*.



Elle peut également essayer d'ouvrir un *portail* par heure pour appeler à son aide 2-20 tanar'ris moindres, 1-6 mineurs, 1-4 majeurs ou 1 vrai. Cette tentative n'a toutefois que 35 % de chances de succès.

Les mariliths ne peuvent être touchées que par les armes dont le bonus magique est au moins égal à +2. Il est impossible de les surprendre, et elles sont immunisées contre les illusions et les sorts qui affectent l'esprit.

Habitat/Société : comme cela est indiqué ci-dessus, les mariliths sont les stratèges de la Guerre Sanglante. Elles sont chargées de mettre au point la tactique à suivre et de coordonner les activités des vrais tanar'ris (à l'exception des puissants balors, bien sûr). Évidemment, compte tenu du fait que tous les tanar'ris sont extrêmement chaotiques, toute tentative de coordination est par avance vouée à l'échec, mais ce rôle leur échoit tout de même.

Ces monstrueuses créatures haïssent tout particulièrement les glabrezus, car elles considèrent que la guerre subtile à laquelle ces derniers se livrent n'est qu'un jeu d'enfant indigne de vrais soldats. Elles font donc tout leur possible pour discréditer leurs rivaux. S'il ne tenait qu'à elles, les glabrezus seraient éradiqués jusqu'au dernier, mais comme les manipulations de ceux-ci plaisent aux balors, ils peuvent continuer à mener la guerre à leur guise.

Écologie : les mariliths sont de vrais tanar'ris, ce qui signifie qu'elles jouent un rôle important dans la poursuite de la Guerre Sanglante. De plus, ce sont elles qui coordonnent l'effort de guerre, et elles considèrent qu'elles en sont les principaux artisans. Elles pensent par-devers elles que les balors occupent la position qui est la leur grâce à leur grande puissance, mais qu'ils ne sont pas véritablement nécessaires. Peut-être ont-elles raison, mais personne n'est encore venu défier les balors à ce jour.

Tarrasque

CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Unique
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Voir ci-dessous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	-3
DÉPLACEMENT :	9, pointe de vitesse 15
DÉS DE VIE :	300 pv (approximativement 70 DV)
TAC0 :	-5 (spécial)
NOMBRE D'ATTAQUES :	6
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-12/1-12/2-24/5-50/1-10/1-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Morsure tranchante, terreur
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	T (15 m de haut)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	107.000



La légendaire tarrasque (car il n'en existe fort heureusement qu'une seule) est la plus puissante créature du Plan Primaire. Il s'agit d'un monstrueux bipède cornu, doté d'une longue queue et d'une carapace réfléchissante (voir ci-dessous).

Combat : la tarrasque est une véritable machine à tuer qui, lorsqu'elle est en activité (voir ci-dessous), détruit toute la faune et la flore à des kilomètres à la ronde. Elle attaque à l'aide de ses pattes griffues (1d12 points de dégâts chacune), de sa queue (2d12), de sa gueule (5d10, et la morsure a l'effet d'une *épée d'acuité* sur un résultat de 18 ou plus) et de ses deux cornes (1d10 chacune).

Elle est capable, 1 fois par tour, d'accélérer jusqu'à une VD de 15. Cela ne lui permet d'attaquer qu'à l'aide de ses cornes, mais les dégâts sont doublés (2d10 par attaque) et elle peut par la suite piétiner toutes les créatures se trouvant sur son chemin, ce qui leur inflige 4d10 points de dégâts.

Les créatures ayant moins de 3 dés de vie ou de 3 niveaux sont instantanément paralysées par une horreur sans nom dès qu'elles aperçoivent ce monstre (pas de jet de sauvegarde). Celles qui ont davantage de DV ou de niveaux s'enfuient, terrorisées, encore qu'il leur soit possible de contrôler leur peur à condition d'avoir un minimum de 7 niveaux ou DV et de réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie (en cas de succès, la plupart des créatures choisissent tout de même de fuir).

La carapace de la tarrasque est exceptionnellement résistante et réfléchit la plupart des attaques. Tous les sorts prenant la forme de rayons ou de décharges d'énergie (*éclairs, cône de froid* et même *projectiles magiques*) sont sans le moindre effet contre elle, et il existe une chance sur six qu'ils soient directement renvoyés contre le personnage qui les a jetés (ils l'affectent alors normalement). Lorsque ce n'est pas le cas, ils rebondissent selon un autre angle et ne font pas le moindre mal à qui que ce soit.

Elle est également immunisée contre le feu et la chaleur, et se régénère au rythme de 1 point de vie par round. Seules les armes au moins +1 peuvent l'atteindre, et les attaques psioniques sont sans effet sur elle.

Habitat/Société : fort heureusement, la tarrasque ne connaît que de brèves périodes d'activité. En général, lorsqu'elle se réveille, elle ravage les contrées avoisinantes pendant 1 semaine ou 2 puis se cherche un repaire dans lequel elle s'endort pendant 5-20 semaines avant d'en ressortir. Néanmoins, 1 fois par décennie, elle reste éveillée durant plusieurs mois d'affilée, suite à quoi elle dort pendant 4-16 ans à moins que l'on ne vienne la déranger. Il semblerait que ses périodes de sommeil soient environ trente fois plus longues que ses périodes d'éveil.

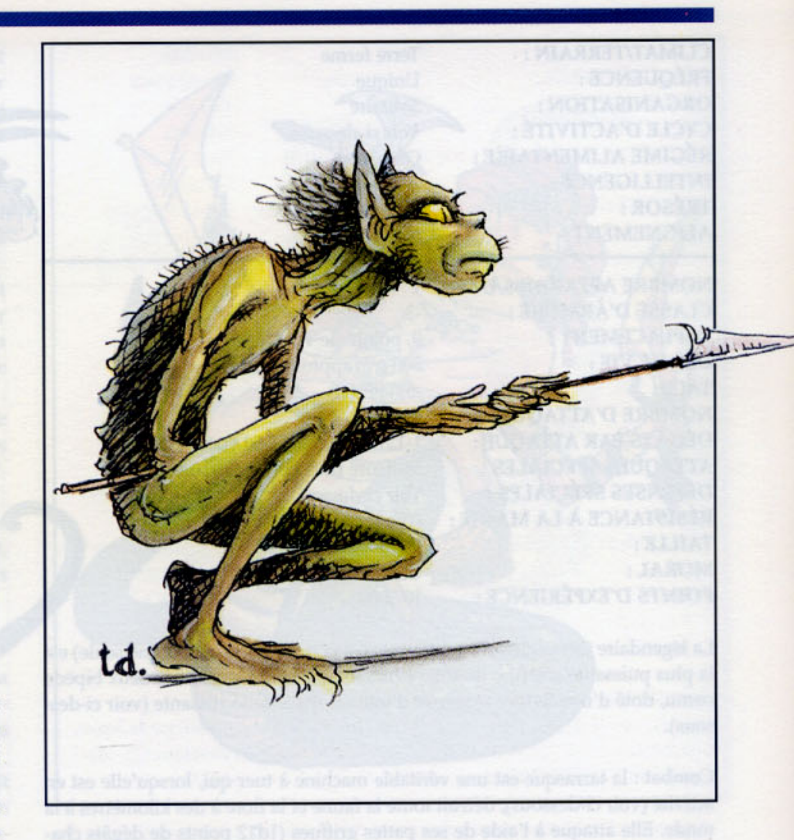
Écologie : on prétend qu'il est uniquement possible de tuer la tarrasque en invoquant un *souhait* après que le monstre a été réduit à un minimum de -30 points de vie. Dans le cas contraire, même le plus petit bout qui soit finit par se régénérer et par redonner vie à cette abomination. Les légendes prétendent que la carapace de la tarrasque peut être source d'un incommensurable trésor. La partie supérieure pourrait ainsi donner des pierres précieuses si on la découpe à l'acide avant de la faire fondre dans un haut-fourneau (10-100 diamants valant chacun 1.000 po). Quant à la partie inférieure, elle aurait la propriété, une fois mêlée au sang de la bête et à de l'adamantine, de produire un métal dont les maîtres-artisans nains pourraient tirer 1-4 *boucliers +5*. Chacun de ces boucliers demande 2 années de travail, et il serait surprenant que les nains les exécutent gratuitement.

Tout le monde espère que la tarrasque est bel et bien unique et qu'il s'agit d'une abomination enfantée par la magie noire ou crée par les anciens dieux pour ravager tout l'univers connu. La nature élémentaire de ce monstre a convaincu les rares experts encore en vie que les princes élémentaires du mal seraient peut-être pour quelque chose dans sa création. Quoi qu'il en soit, personne ne sait où la tarrasque se trouve. Elle n'a en effet pas l'habitude de laisser des témoins derrière elle et la nature a tôt fait de masquer ses déprédations. La rumeur voudrait qu'elle ait anéanti au moins une civilisation ancienne, car les textes rédigés dans les ultimes jours de cette dernière font état d'un "grand monstre reptilien envoyé par les dieux pour détruire le monde".

Tasloï

CLIMAT/TERRAIN :	Jungle tropicale
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De faible à moyenne (5-10)
TRÉSOR :	Qx5
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	10-100
CLASSE D'ARMURE :	5 (6)
DÉPLACEMENT :	9, es 15
DÉS DE VIE :	1
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	2 ou 1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3/1-3 ou selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (60 à 90 cm de haut)
MORAL :	Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35 Chef : 270 Chaman : 420



Les tasloïs sont des humanoïdes à longues jambes et à tête plate. Ils marchent toujours genoux pliés et leurs phalanges raclent parfois le sol. Leur peau verte est lustrée et se pare de poils noirs et drus. Leurs yeux dorés sont fendus comme ceux d'un chat.

Il n'est pas rare qu'on les entende chuchoter en plein cœur de la nuit. Ils parlent leur langue maternelle et sont également capables de communiquer avec les singes et les gorilles. 5 % d'entre eux baragouinent aussi le commun, ce qui leur permet de commercer avec les autres races.

Combat : les tasloïs aiment se cacher dans les frondaisons des arbres et se laisser tomber sur les créatures qui ne s'attendent pas à se faire attaquer, leur imposant ainsi un malus de -4 au jet de surprise. Ils sont particulièrement vifs et agiles dans les arbres, mais lents et gourds sur la terre ferme. Ils sont également capables de se cacher dans l'ombre comme les voleurs, avec 75 % de chances de parvenir à leurs fins. Leur infravision porte à 30 m, mais ils détestent la lumière du jour et se battent à -1 pour toucher dans ces conditions.

Ils sont armés de la façon suivante : petit boulier (CA 5) et javelot (20 % d'entre eux), gourdin et javelot (40 %), petit bouclier (CA 5) et épée courte (10 %), javelot et filet (15 %), épée courte et filet (10 %) ou encore javelot et lasso (5 %). Ceux qui n'ont pas de bouclier sont CA 6. Ils accrochent leur bouclier et leur javelot dans le dos lorsqu'ils se déplacent d'arbre en arbre.

Ces monstres mangent de tout mais aiment tout particulièrement la chair fraîche (surtout l'humain et l'elfe). Ils attaquent le plus souvent depuis la cime des arbres et tentent de capturer leurs proies quand cela est possible. S'ils parviennent à bénéficier de l'effet de surprise, ils jettent leurs filets larges de 3 m sur leurs adversaires (ceux qui ont moins de 15 en Force sont piégés sans espoir de se libérer, tandis que les autres peuvent déchirer les mailles en réussissant un jet d'enfoncer). Lorsque leurs ennemis sont trop forts et extrêmement vigilants, les tasloïs tentent de les affaiblir en recourant à une tactique de type guérilla (de brefs assauts suivis d'une retraite immédiate). S'ils le peuvent, ils emportent les morts adverses avec eux au terme du combat.

Habitat/Société : les tasloïs vivent par bandes plus ou moins structurées réunissant plusieurs familles. S'ils sont au moins 70, ils sont dirigés par un chef à 5 DV. De plus, une tribu a 30 % de chance d'avoir un chaman (prêtre de niveau 5 maximum).

Dans le repaire, on trouve également des femelles et des petits (respectivement 70 % et 50 % du nombre total de mâles). Les femelles se battent avec autant d'efficacité que leurs hommes, mais leur progéniture est incapable de se défendre. Le repaire s'étend sur 1-6 arbres et comprend 4-24 plates-formes situées de 15 à 30 m au-dessus du niveau du sol. Tous les arbres sont reliés entre eux par des cordes ou des lianes. Il y a 60 % de chances que les tasloïs aient dressé 1-6 araignées géantes qui leur servent de gardes, et 20 % de chances qu'il s'agisse en fait de 2-8 guêpes géantes. Ils sont capables de monter les guêpes sur de longues distances, et les araignées les aident à construire leur village et, bien sûr, à le défendre.

Écologie : personne ne sait d'où viennent les tasloïs, ni même quand ils sont apparus. Il y a de bonnes chances pour qu'ils existent depuis des millénaires dans les jungles particulièrement reculées, et il est vraisemblable que leur mode de vie primitif n'a guère évolué depuis tout ce temps.

Bien qu'ils soient parmi les monstres les moins dangereux de la jungle, les tasloïs peuvent représenter une sérieuse menace si on les rencontre en nombre ou encore alors que l'on fuit une autre créature plus terrifiante. Ils savent, en effet, où se trouvent les monstres les plus dangereux de la région et préparent souvent leurs embuscades le long des échappatoires les plus logiques. Il ne leur reste plus alors qu'à attendre que les créatures affaiblies par leur combat précédent tombent dans leurs filets. Apparemment, cette stratégie est extrêmement efficace, car leurs villages s'ornent de multiples trophées qu'ils n'auraient normalement jamais dû obtenir compte tenu de leur petite taille et de leurs compétences martiales pour le moins limitées.

CLIMAT/TERRAIN :	Tous/Souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Familiale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Énergie psionique
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-3
CLASSE D'ARMURE :	9
DÉPLACEMENT :	1, cr 3
DÉS DE VIE :	1 pv
TAC0 :	Aucun
NOMBRE D'ATTAQUES :	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Facultés psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES :	Facultés psioniques
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	Mi (8 cm de long)
MORAL :	Agité (5-7)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	35

Ces petits animaux couverts de poils sont quasiment aveugles et ressemblent à des taupes normales. Ils sont toutefois très rares. Les taupes psy vivent dans des galeries souterraines et creusent dans la roche avec autant d'aisance que dans le sol. Bien souvent, on ne peut être conscient de leur présence qu'en apercevant des trous dans la roche ou de petits tas de terre qui signalent les issues de leur complexe. Mais elles n'attaquent pas que le sol. Elles se nourrissent d'énergie psionique et, sans même quitter la protection de leurs tunnels, sont capables de s'infiltrer dans le cerveau de leur victime pour lui drainer ses points de force psionique.

Combat : la taupe psy attaque généralement ses victimes lorsqu'elles se trouvent sous terre ou dans les bois (dans chacun de ces deux cas, elle reste le plus souvent hors de vue). Elle peut attendre qu'une créature dotée de pouvoirs psioniques passe au-dessus d'elle, à moins qu'elle ne préfère partir en chasse.

Les taupes psy sont dotées d'une faculté innée leur permettant de détecter toute activité psionique dans un rayon de 200 m. Elles ne peuvent toutefois se nourrir qu'à une distance beaucoup plus réduite : moins de 30 m si leur cible est une créature ou un personnage psionique, et moins de 10 m s'il s'agit d'un talent natif. Elles ne peuvent détecter leur proie avec précision tant que cette dernière n'utilise pas de capacité psionique.

Dès qu'une taupe psy repère une proie, elle tente d'établir le contact. Si elle y parvient, elle essaye de se nourrir. Si la victime possède un talent natif, la taupe doit pour cela utiliser sa capacité de scellés mentaux ; s'il s'agit d'un psioniste (ou d'une créature douée de capacités psioniques), elle doit faire usage de sa dévotion d'amplification.

Une taupe psy n'attaque jamais inutilement, mais elle doit se nourrir au moins 1 fois par semaine sous peine de mourir.

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
6	2/1/4	NS/EI	12	100

• **Télépathie ; sciences** : lien spirituel, scellés mentaux ; **dévotions** : contact, néant spirituel.

• **Métapsioniques ; dévotions** : amplification, détection de psionique, drainage psychique (aucun coût).



Une taupe psy peut se servir de sa capacité de scellés mentaux jusqu'à une distance de 10 m. Bizarrement, elle doit établir le contact avant de pouvoir utiliser le drainage psychique. De plus, elle ne peut se servir de cette capacité que contre les psionistes ou les créatures psioniques, mais elle n'a pas besoin pour cela de commencer par endormir ses proies ou les mettre en transe. Elle commence d'emblée à absorber l'énergie psionique.

Habitat/Société : les taupes psy vivent en cellules familiales composées d'un mâle, d'une femelle et de 1-6 petits (dont un est peut-être suffisamment âgé pour se nourrir tout seul). Certaines personnes auraient déjà vu des "villes" de taupes psy, regroupant de 3-18 cellules familiales de ce type. Bien évidemment, ce type de communauté ne peut s'installer que dans une région où il y a de nombreux psionistes ou créatures psioniques.

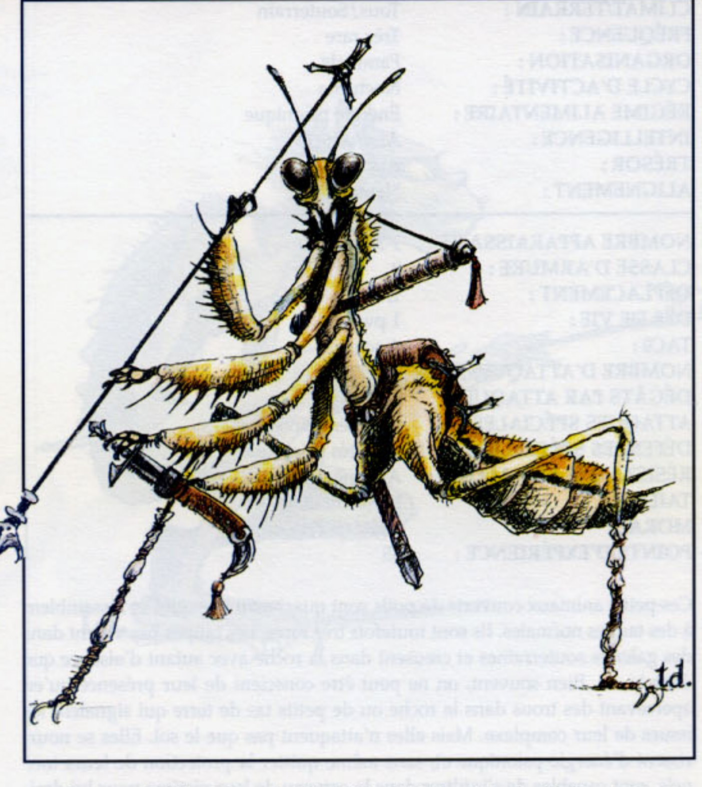
Écologie : bien que les taupes psy puissent être dangereuses pour certains individus, d'autres les traitent comme des animaux de compagnie. Elles sont en effet amicales et faciles à dresser. Les nobles les apprécient tout particulièrement, car elles leur prodiguent une protection très spécifique. Certains sages prétendent que même une taupe psy morte peut offrir une protection contre les attaques psioniques, à condition que l'on porte sa carcasse autour du cou, à la manière d'un médaillon. Parfois, des nobles harcelés par un psioniste envoient des aventuriers en quête de l'un de ces petits rongeurs.

Une taupe psy adulte vaut 50 po, contre 5 po pour un petit.

Thri-kreen

CLIMAT/TERRAIN :	Tropical ou tempéré/Région aride
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Constant
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	De moyenne à supérieure (8-14)
TRÉSOR :	Variable
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	2-24
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	6+3
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	5 ou 3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4 (x4)/2-5 ou 2-5/Selon l'arme employée (x2)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Paralysie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Capable d'esquiver les projectiles
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (3,30 m de long)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400



Les caractéristiques fournies ci-dessus ne concernent que les thri-kreens adultes. Les autres possèdent les caractéristiques suivantes, en fonction de leur tranche d'âge (une tranche par année de vie) :

	DV	TAC0	PX	Dégâts (pattes x4/morsure)	Facultés spéciales (voir ci-dessous)
Larve	1+3	19	65	1/1	-
Enfant	2+3	17	120	1/1	-
Jeune	3+3	17	174	1-3/1-3	Bond
Adolescent	4+3	15	270	1-3/1-3	
Jeune adulte	5+3	15	975	1-4/2-5	Venin, chatkcha
Adulte	6+3	13	1.400	1-4/2-5	Esquive

Les thri-kreens sont de grands insectes intelligents que l'on appelle parfois mantes guerrières. Ils vivent dans le désert et la savane, au sein d'un territoire délimité avec une grande précision. Ils n'éprouvent nullement le besoin de dormir et peuvent être actifs en permanence.

Un thri-kreen adulte fait environ 2,10 m au garrot et 3,30 m de long. Six pattes jaillissent de la partie centrale de son corps. Les deux plus basses lui servent à se déplacer, tandis que les quatre suivantes s'achèvent par des mains à quatre doigts. Son exosquelette couleur jaune sable est extrêmement résistant. Il a deux yeux à facettes (qui sont le plus souvent noirs et parsemés de quelques points de couleur), deux antennes et des mâchoires extrêmement complexes qui lui permettent de tourner son bol alimentaire en tous sens en même temps qu'il le broie. Ses antennes l'aident à se déplacer dans la brousse en pleine nuit (et réduisent de 1 point les malus au combat encourus dans le noir ou en cas de perte de vision, sauf lorsqu'il s'agit de lancer des projectiles). Les thri-kreens portent souvent un harnais et même quelques vêtements, mais ils ne revêtent, par contre, jamais d'armure.

Leur langage natal est constitué de cliquetis produits par les frottements de leurs mâchoires. Il est extrêmement difficile pour quiconque de s'exprimer dans cette langue, et les thri-kreens ont tout autant de mal à parler un idiome autre que le leur. Certains comprennent toutefois le commun.

Il est rare que ces créatures vivent au-delà de 35 ans.

Combat : l'exosquelette chitineux du thri-kreen lui confère une CA naturelle égale à 5. Lorsqu'il est désarmé, il peut frapper 5 fois par round, à l'aide de ses pattes et de sa gueule. S'il utilise une arme, il perd les attaques de ses 4 pattes (mais conserve la gueule). Sa gythka, arme d'hast dotée d'une lame à chaque extrémité, délivre 1d6 points de dégâts contre les créatures de taille P ou M, et 1d10 contre celles de taille G. Il s'en sert pour frapper à deux reprises à chaque round. Il peut également la lancer comme un épieu et elle inflige alors 1d6+2 points de dégâts. Ces créatures apprennent également des manœuvres martiales particulières au cours de leur existence, et les adultes les maîtrisent toutes.

Bond : cette faculté permet à un thri-kreen d'effectuer un bond de 6 m vers le haut ou de 15 m vers l'avant. Il ne peut sauter en arrière.

Chatkcha : cette arme en cristal ressemble à trois feuilles d'érable fixées autour d'un point central. Le thri-kreen peut en jeter 2 par round, et ce, jusqu'à une distance de 90 m. Ce projectile inflige 1d6+2 points de dégâts et retourne dans la main du monstre s'il rate sa cible.

Venin : ce poison est injecté par les crocs de la créature. Quiconque se fait mordre doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de ne plus pouvoir bouger. Les créatures de taille Mi ou P sont paralysées pendant 2-20 rounds, celles de taille M pendant 2-16 rounds, celles de taille G pendant 1-8 rounds et celles de taille E ou T pendant 1 round seulement.

Esquive : un thri-kreen adulte est capable d'esquiver les projectiles le prenant pour cible s'il obtient un minimum de 9 sur 1d20 (mais cela ne lui permet en rien d'éviter les sorts). Les projectiles magiques (flèches, hachettes, etc.) modifient ce jet en fonction de leur bonus (exemple : il faut un 11 pour éviter une *flèche +2*).

Facultés psioniques : 50 % des thri-kreens ont des talents natifs (voir le *Manuel Complet des Psioniques*).

Objets magiques : ces monstres peuvent utiliser la plupart des objets magiques, encore qu'ils soient incapables de porter (et donc de faire fonctionner) ceux qui ont été spécifiquement conçus pour les humanoïdes.

Habitat/Société : les thri-kreens se réunissent pour former des groupes de chasse temporaires (il n'existe pas de communauté fixe chez ces monstres). Ces meutes parcourent de vastes territoires qu'elles considèrent comme leur. Les petits groupes sont uniquement constitués d'adultes. Quand les créatures sont au moins 8, les deux tiers de la meute sont des adultes et le tiers restant est réparti de manière homogène entre toutes les catégories d'âge.

Écologie : les thri-kreens sont carnivores. Il est rare qu'ils chassent les autres créatures intelligentes pour les dévorer, mais ils peuvent tout de même s'y résoudre en temps de disette. Tout le monde connaît leur goût pour la chair elfe, ce qui explique que les relations sont plutôt tendues entre les deux races.

Espèces apparentées

Les **tohr-kreens**, ou mantes nobles, sont plus gros et plus cultivés que les thri-kreens. Nombre d'entre eux parcourent le monde à la recherche d'un savoir toujours plus grand, mais certains fondent également des villes. Ils considèrent que les thri-kreens sont leurs parents barbares, mais il arrive parfois qu'un tohr-kreen bâtisse une cité pour les thri-kreens ou enseigne son savoir à l'une de leurs meutes.

Les **xixchils** sont des mantes vivant dans l'espace. Ces chirurgiens et artificiers hors pair adorent remplacer les membres perdus par des créations artificielles et "plus efficaces".

CLIMAT/TERRAIN :	Olympe
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Groupe
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De supra-géniale à divine (19-21+)
TRÉSOR :	E, Qx10, R
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE APPARAISSANT :	1-10
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	36
DÉS DE VIE :	20
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	7-42 (arme) +14 (bonus de Force)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 %
TAILLE :	T (7,50 m de haut minimum)
MORAL :	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	21.000 (voir ci-dessous)

Les titans sont des hommes et des femmes gigantesques dont la puissance est presque divine. Leur apparence est celle d'humains de 7,50 m de haut, beaux et superbement musclés. Ils s'habillent généralement comme dans l'antiquité grecque (toge, pagne, etc.). Ils arborent des bijoux rares mais somptueux et font tout pour impressionner les créatures inférieures qu'ils rencontrent.

Ils parlent les six dialectes principaux des géants en plus de leur langue maternelle. Ils sont également capables de s'exprimer en commun, ainsi que dans le langage de tous les animaux de la forêt, car ils entretiennent des liens étroits avec le monde naturel.

Combat : l'arme favorite des titans est leur immense maillet, qu'ils utilisent 2 fois par round (voir l'objet magique *maillet des titans*). Entre leurs mains, il inflige 7d6 points de dégâts par coup.

Ils peuvent également, s'ils le souhaitent, délivrer une attaque unique qui remplace leurs deux coups de maillet, mais elle est si destructrice qu'ils n'y ont recours que s'ils n'ont plus d'autre option. Cette attaque dépend du titan (il peut s'agir d'un coup de pied, d'un coup de poing, d'un souffle, d'un éclair, etc.), mais l'effet est toujours le même : elle inflige 10d6 points de dégâts et peut être utilisée tous les 2 rounds. Les titans peuvent s'en servir pour raser un édifice ou couler un navire.

Ces êtres peuvent passer dans le Plan Éthéré 2 fois par jour et sont l'équivalent de prêtres ou de magiciens (en fonction de l'individu, mais aucun ne peut être à la fois prêtre et mage) de niveau 20. De plus, ils peuvent jeter les sorts suivants, à volonté et à raison d'un par round (également au niveau 20) :

- *apaisement*
- *apparence altérée*
- *bénédiction*
- *bouclier*
- *charme personnes ou mammifère*
- *communion avec la nature*
- *convocation d'animaux II*
- *convocation d'insectes*
- *délivrance de la malédiction*
- *illusion majeure*
- *image miroir*
- *immobilisation des monstres*
- *immobilisation des morts-vivants*
- *immobilisation des personnes*
- *invisibilité*
- *langage des plantes*
- *lévitation*
- *lumière*
- *mauvais œil*
- *passage sans trace*



- *production du feu*
- *protection contre le mal sur 3 mètres*
- *soins des blessures légères*
- *sort astral*
- *tempête de feu*
- *vent de murmure*

Les titans ne sont pas affectés par les armes non-magiques.

Habitat/Société : les titans sont les créateurs du destin. Ces géants sont bons et plus proches de la source de la vie que les simples mortels, ce qui leur permet de mener une existence plus intense encore. Mais ils sont chaotiques et difficilement contrôlables. Ils se laissent souvent aller à des émotions extrêmement intenses et peuvent être pris d'un courroux divin. Comme ils sont tout de même fondamentalement bons, ils font tout leur possible pour ne pas tuer d'autres créatures lorsque cela leur arrive. Extrêmement puissants, ils sont pourtant tout à fait capables de combattre avec une férocité inouïe en cas de besoin.

Certains considèrent que les titans sont des dieux, et c'est vrai qu'ils détiennent des pouvoirs quasi-divins. Ce sont des êtres passionnés dont les émotions sont toujours pures et entières (qu'elles soient positives ou négatives). Même s'ils s'énervent pour un rien, ils pardonnent plus vite encore. Ils peuvent détruire des montagnes lors de l'une de leurs crises de colère, puis fonder un empire dans un moment de gaieté. Par leur nature et la manière dont ils se comportent, ils sont nettement plus proches des dieux que des mortels.

Et pourtant, ce ne sont pas des dieux, même s'ils vivent parmi eux en Olympe. Ce ne sont pas des êtres omnipotents capables de régner dans des plans entiers. Mais compte tenu de l'intensité de leurs colères et de leurs passions, il n'est pas étonnant que certains peuples se fourvoient à leur sujet.

Par exemple, une peuplade humaine révéra Jeuron (titan dont la sphère d'influence est le savoir) pendant des siècles et des siècles. Ces mortels bâtirent toute leur civilisation autour de son culte, et le titan appréciait grandement cet honneur qui lui était fait, à tel point qu'il allait parfois rendre visite à ses fidèles pour constater, de visu, combien ils l'aimaient et l'admiraient. Mais Odin finit par découvrir l'imposture et châtia Jeuron en l'enchaînant pendant 100 ans au fond du plus profond des océans.

Les titans s'entendent bien avec les géants des tempêtes. En effet, ces géants sont les êtres qui se rapprochent le plus des titans et ces derniers leur font aisément don de leur amitié. Un groupe de titans a ainsi 35 % de chances d'inclure un ou plusieurs géants des tempêtes. Et bien que les titans se montrent parfois condescendants, ils ne considèrent jamais leurs amis géants comme des subalternes ou des inférieurs.

En Olympe, les Titans ont adopté une culture semblable à celle qu'ils ont trouvé sur place. C'est ainsi qu'ils portent des vêtements similaires, mangent des nourritures similaires, jouent des musiques similaires, etc. Les raisons de ce comportement sont obscures. Peut-être n'est-ce que par caprice qu'ils ont adopté ce genre de vie. De toute façon, il n'est pas vraiment étonnant que ces grandes créatures se comportent ainsi.

Les titans résident souvent dans de superbes palais et de somptueuses demeures de l'Olympe, où ils mènent une existence visant principalement à assouvir leurs caprices. Ils dansent, chantent, étudient, discutent entre eux, bref, font à peu près tout comme les mortels, mais en mille fois plus grand. Lorsqu'un titan découvre quelque chose qui l'intéresse, il n'est pas rare qu'il s'y consacre pleinement pendant plusieurs semaines d'affilée, pour finir par s'en désintéresser totalement le jour où il se trouve une nouvelle lubie. Les longs débats de ces êtres durent parfois plusieurs mois et ils peuvent s'achever dans une grande hilarité ou, au contraire, au milieu d'explosions de colère, car ainsi sont les titans.

Écologie : les titans sont identiques aux humains, mais en bien plus grand. Personne ne sait ce qui les rend immortels ; peut-être s'agit-il de l'existence enchantée qu'ils mènent en Olympe.

Leurs émotions et petites manies sont les mêmes que celles des humains, à tel point qu'il est difficile de dire si ce sont eux qui copient les mortels ou vice versa.

Les titans sont quasiment divins et donc tous uniques. Chacun (ou, parfois, un groupe) possède un pouvoir spécial lié à sa personnalité et à sa sphère d'influence. Ces pouvoirs varient énormément de l'un à l'autre, mais ils sont toujours extrêmement puissants. Voici quelques exemples :

Algorn, titan capable d'influencer les océans, peut utiliser à l'envi son pouvoir de *création d'eau*. C'est lui qui détermine la quantité créée, dans la limite d'un lac de taille moyenne. L'eau n'est pas obligée de se manifester sous forme de pluie ; elle peut jaillir avec violence des mains du titan (et ce dernier peut même faire apparaître de l'eau à l'état de glace).

Mane, dont la sphère d'influence englobe toute la famille des félins, peut se transformer en félin de grande taille. Lorsqu'il le fait, il est instantanément guéri de toutes les maladies et soigné de toutes ses blessures (si du poison courait dans ses veines, il est également neutralisé). Mane peut se transformer de la sorte 5 fois par jour.

Porphyl est pour sa part lié au pouvoir de croissance. Il peut faire atteindre sa taille adulte à n'importe quelle forme de vie (un champ de blé arrivera ainsi à maturité, un petit garçon sera transformé en homme, etc.). Mais Porphyl est très sage et sait ne pas abuser de son pouvoir.

Malephus, dont la sphère d'influence regroupe la loi et la justice, détecte immédiatement tous les mensonges et les mauvaises intentions. De nombreux dieux font appel à lui lorsqu'ils doivent rendre la justice. Honnête jusqu'au bout des ongles, ce titan est incapable de mentir ou de tromper qui que ce soit.

Syllia est une incarnation de l'amour, ce qui lui permet de faire disparaître les émotions négatives que peut ressentir toute créature (à l'exception des dieux). Elle peut ainsi mettre un terme à la haine, au malheur, à la déprime, etc. Ces sentiments ne disparaissent jamais de manière permanente, mais au moins pendant 1 jour ou 2. Les dieux des plans supérieurs utilisent souvent ses services lorsqu'ils tentent de faire cesser une guerre.

Girzon est, quant à lui, lié à la mort, ce qui lui permet de mettre un terme à l'existence de n'importe quel être vivant. Il ne s'est toutefois jamais servi de ce pouvoir à moins qu'un dieu ne lui en ait donné l'ordre direct. Son contrôle de soi est tel que les autres titans le respectent énormément.

Titan noble

Certaines rumeurs font état de l'existence d'êtres plus puissants encore que les titans "normaux". Ces nobles seraient extrêmement proches des dieux et les accompagneraient partout où ils vont (certaines divinités ayant même plusieurs nobles au sein de sa cour). Peut-être s'agissait-il autrefois de titans comme les autres, mais dont les pouvoirs sont devenus si importants que les dieux ont fini par s'attacher leurs services. Personne ne sait ce qu'il en est exactement.

Il est extrêmement difficile de donner les caractéristiques de ces titans nobles. Au même titre que les dieux, ils ne peuvent en effet jamais être blessés par les mortels.

CLIMAT/TERRAIN :	Tous/Montagneux
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore (chair humaine)
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	K, L, M (B)
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	20-200
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 ou selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,65 m à 1,80 m)
MORAL :	Stable (11) (voir ci-dessous)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Normal : 35
	Chef : 120
	Champion : 175



Ces humanoïdes musclés et perpétuellement vêtus de haillons n'émergent de leurs profondes cavernes que pour aller chercher des humains qui finiront dans leur garde-manger.

Ils ont une peau grise, épaisse et écailleuse, des cheveux noirs, longs et sales et des dents blanches et extrêmement pointues. Leurs yeux sont également blancs et dénués de pupille.

Ils sont totalement aveugles, mais leurs sens de l'ouïe et de l'odorat sont exceptionnellement développés, ce qui leur permet de "distinguer" tout ce qui se trouve à moins de 6 m d'eux avec autant d'efficacité que s'ils y voyaient.

Combat : les torves sont immunisés contre tous les sorts qui affectent la vue, dont *force fantasmatique, ténèbres, invisibilité, image miroir* et bien d'autres encore. Par contre, les sorts tels que *rumeur illusoire* et les bruits importants et prolongés les "aveuglent" partiellement, ce qui les empêche de détecter leurs adversaires au-delà de 3 m de distance et leur impose un malus de -2 aux jets d'attaque. Le tabac à priser et les parfums particulièrement capiteux ont le même effet si le torve les inhale directement ou si on les lui jette au visage.

Ces créatures attaquent férocement mais sans la moindre organisation, et il n'est pas rare qu'elles s'arrêtent soudain de combattre pour traîner au loin la dépouille d'un adversaire (ou d'un camarade) et se faire un petit gueuleton alors que l'affrontement continue de faire rage autour d'elles. Chaque groupe de dix torves est commandé par un chef ayant 3 dés de vie, et une troupe de 40 de ces monstres est dirigée par un champion (4 DV, CA 3). Chefs et champions sont bien souvent les seuls à maîtriser le moindre rudiment de stratégie, et encore prend-elle une forme pour le moins simpliste (la plupart du temps, ils laissent leurs sbires affaiblir l'adversaire avant de se mêler à leur tour au combat).

Les torves attaquent toujours dans le noir, si cela est possible. Bien qu'ils ne soient en rien gênés par la lumière, ils sont suffisamment intelligents pour comprendre que leur "vision" extrêmement particulière leur confère un avantage certain dans ce type de situation.

Bien qu'ils soient capables de combattre à mains nues (délivrant ainsi 1d6 points de dégâts à chaque coup), ils préfèrent les armes tranchantes et sont généralement (dans 90 % des cas) armés de la manière suivante : hachette (pour 20 % d'entre eux), hache d'armes (15 %), épée à deux mains (15 %), épée bâtarde (15 %), épée large (15 %), épée longue (20 %).

Chefs et champions possèdent toujours une hache d'armes ou une épée à deux mains.

Quel que soit leur nombre de dés de vie, tous les torves effectuent leurs jets de sauvegarde comme des guerriers de niveau 6. Ils bénéficient également d'un bonus de +1 aux jets de surprise car leur ouïe particulièrement développée leur permet de communiquer par le biais de murmures que les autres races n'ont aucune chance de percevoir. De plus, leur moral augmente de 1 point par chef ou champion se trouvant dans leur groupe.

Habitat/Société : les torves vivent dans de grands complexes souterrains au cœur des régions montagneuses. Ils sont parfaitement adaptés à cet environnement et s'y fondent tellement bien qu'ils sont quasiment indétectables lorsqu'ils restent immobiles sur fond de rocaille (à moins que l'on ne leur rentre dedans, bien entendu). Dans un repaire, on peut s'attendre à trouver presque autant de femelles (1 DV, CA 6) que de mâles, les petits (1 pv, CA 6, ne combattent pas) étant pour leur part plus nombreux. Chefs et champions dirigent plus ou moins efficacement leurs communautés, car les ordres sont bien souvent oubliés dès que le chef n'est plus là pour s'assurer qu'il sera bien obéi. Il est quasiment impossible de différencier un torve d'un autre (bien que chefs et champions soient souvent un peu plus imposants), mais eux sont capables de se reconnaître à l'odeur qu'ils dégagent et à la manière dont ils se meuvent.

Ces créatures sont particulièrement xénophobes et évitent les autres races autant que faire se peut. Il y a toutefois une petite chance (10 %) qu'elles permettent à des méduses de partager leur antre, et leurs groupes errants sont parfois (dans 2 % des cas) accompagnés de 1-2 flagelleurs mentaux.

Écologie : les torves ne mangent que la chair (crue) des autres humanoïdes, et l'humain est de loin leur mets favori. Les groupes de chasse attaquent souvent les repaires des autres races souterraines, et plus particulièrement celles qui se font servir par des esclaves (comme les drows). Les torves s'entendent généralement bien avec les illithids, vu que ces derniers se retrouvent souvent avec des tas de corps d'humanoïdes dont ils ne savent que faire après leur avoir dévoré le cerveau. Cet accord tacite est la cause de la haine farouche que les githyankis vouent aux torves. Compte tenu du fait qu'ils mangent souvent des esclaves en mauvaise santé, il n'est pas rare que des tribus entières de torves soient décimées par la maladie.

Traqueur gluant

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Plasma sanguin
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	C
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	5
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Paralysie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Transparent
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	P (90 cm de long)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975

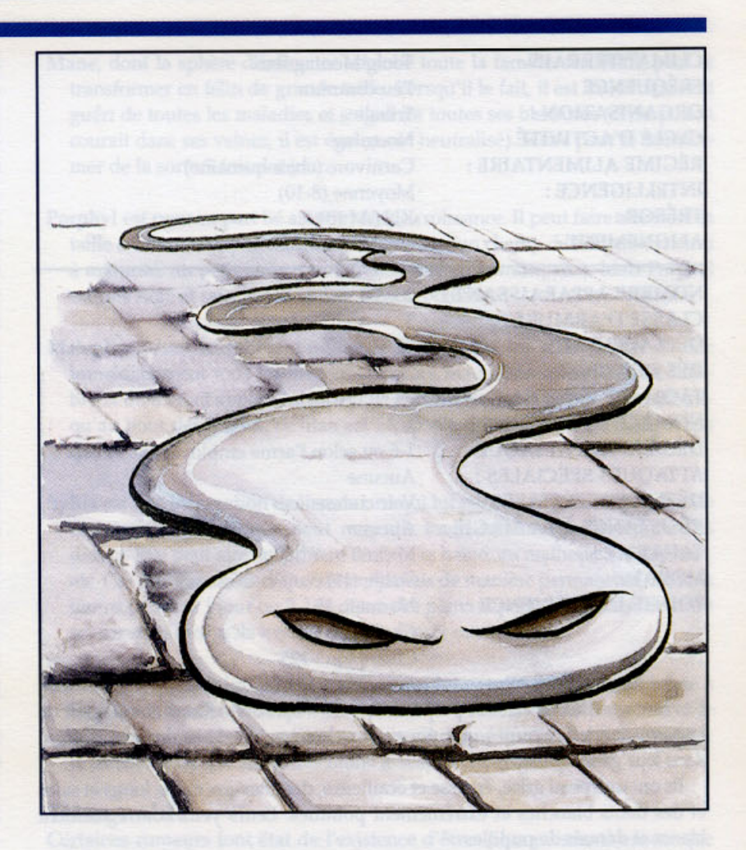
Les traqueurs gluants sont des gelées translucides qui se nourrissent du plasma sanguin de leurs victimes et que l'on trouve dans les souterrains et les endroits sombres.

Ils ne sont pas à proprement parler invisibles, mais plutôt constitués d'une substance gélatineuse presque transparente, et il n'existe que 5 % de chances de les repérer sans assistance magique.

Combat : la nature même du traqueur gluant lui confère un avantage sérieux : il est en effet capable de se glisser par des fissures et anfractuosités pas plus grosses qu'un trou à rat. Il se déplace sans le moindre bruit, quelle que soit la surface du sol, et n'est en rien gêné par les aspérités du terrain. Il préfère s'en prendre aux créatures endormies, inconscientes (ou, à la rigueur, seules), car sa principale faiblesse se trouve être le temps qu'il lui faut pour attaquer ses proies. Il dégage un poison de contact qui immobilise sa victime pendant 12 heures si cette dernière rate son jet de sauvegarde. Ensuite, il recouvre intégralement le corps de l'infortunée créature et boit lentement tout son plasma sanguin (ce qui la tue, bien évidemment). Il a besoin de 1 heure pour vider de tout son sang un individu de taille humaine.

Habitat/Société : les traqueurs gluants sont des monstres solitaires, mais comme ils sont incapables de se faire le moindre mal entre eux, c'est le premier arrivé sur un territoire donné qui l'obtient. Comme ils sont plus intelligents que les autres limons et gelées, on pourrait s'attendre à ce qu'ils parviennent à rassembler les autres sous leur coupe, mais limons et gelées ne possèdent pas les moyens de communication (ni l'intelligence) qui pourraient leur permettre de se regrouper. Ils restent donc tout en bas de l'échelle alimentaire des monstres, tuant les plus faibles créatures et laissant les plus fortes aux autres prédateurs des complexes souterrains dans lesquels ils résident.

En fait, les traqueurs gluants se cachent souvent dans le repaire de monstres puissants qui, on le sait, tuent souvent nettement plus de proies qu'ils ne sont capables d'en manger d'un seul coup. Le traqueur attend alors que le propriétaire des lieux s'endorme ou s'en aille pour aller festoyer à son tour. Bien souvent, les proies sont inconscientes plutôt que mortes (du moins, tant que le traqueur ne s'est pas occupé d'elles). Et il s'est déjà produit à plusieurs reprises qu'un groupe d'aventuriers laisse un de ses membres de garde auprès d'un



trésor pour aller chercher de quoi le transporter... et retrouve le malheureux totalement déshydraté, sans qu'aucun objet de valeur n'ait disparu.

Écologie : il existe deux théories concernant l'origine des traqueurs gluants. La première (et la plus vraisemblable) avance que ce monstre est simplement une forme de gelée plus évoluée qui a eu la chance de voir son corps devenir translucide et d'acquérir une certaine intelligence. Comme la plupart des créatures du même genre, il se reproduit de manière asexuée lorsque l'heure est venue (et à condition qu'il ait accès à suffisamment de nourriture).

La seconde théorie est plus douteuse. Elle chercherait à prouver que les premiers traqueurs gluants ont été créés de manière artificielle. Leur intelligence certaine semble avoir convaincu bon nombre de sages que la création d'un traqueur gluant ne peut s'obtenir que par un processus particulièrement hideux s'achevant par la transformation d'un être humain. Certaines légendes viennent défendre cette théorie, car on ne compte plus en effet les récits "d'exploits" de sorciers maléfiques capables de faire disparaître l'ossature de leurs ennemis et de transformer ces derniers en amas de chairs immondes. Même s'il semble évident qu'aucun magicien digne de ce nom (d'alignement bon ou neutre) ne pourrait concevoir de créer de telles horreurs, il faut reconnaître que certains de ceux qui pratiquent la magie noire ont déjà conduit des expériences bien plus atroces.

Il est possible que, quelque part au fin fond des catacombes oubliées d'une tour de magicien aujourd'hui déserte, gise un ouvrage poussiéreux décrivant point par point comment créer un traqueur gluant.

Certains récits font état d'énormes traqueurs vivant au cœur des Tréfonds Obscurs. On prétend que ces monstres résident en bordure des grandes civilisations des profondeurs, et que c'est la surabondance des proies qui leur permet d'être aussi gros.

Triton

CLIMAT/TERRAIN :	Eau salée
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Communauté
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Supérieure et plus (13+)
TRÉSOR :	M, Q (C, S, T)
ALIGNEMENT :	Neutre (bon)
NOMBRE APPARAISSANT :	6-60
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	Ng 15
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	90 %
TAILLE :	M (2,10 m de haut)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Normal : 270 Champion (4-6 DV) : 650 Héros (7-8 DV) : 2.000 Mage : 2.000 (+1.000 par niveau au-dessus du 7ème) Prêtre : 2.000 (+1.000 par niveau au-dessus du 7ème) Duc : 4.000



Nombre de gens pensent que les tritons sont des créatures natives du Plan Élémentaire de l'Eau et qu'ils ont été amenées dans le Plan Primaire pour des raisons inconnues de l'homme. Ils vivent de préférence dans les mers chaudes, mais s'accommodent aussi bien des faibles profondeurs que de celles qui sont beaucoup plus importantes.

Les jambes d'un triton s'achèvent par des nageoires en lieu et place de pieds, tandis que ses bras, sa tête et son torse sont ceux d'un humain aux proportions idéales. Sa peau argentée laisse peu à peu la place à des écailles bleu argent sur ses jambes. Ses cheveux sont bleu foncé ou bleu-vert. Il parle sa langue maternelle, ainsi que le dialecte des elfes aquatiques et celui des locathahs.

Combat : les tritons sont armés de tridents (pour 60 % d'entre eux) ou de longs épieux (40 %). De plus, un sur quatre (25 %) possède également une arbalète lourde. En cas de bataille, ils revêtent un jaseran (CA 4).

Lorsqu'ils se trouvent à l'extérieur de leur repaire, ils ont 90 % de chances d'être montés, soit sur des chevaux marins (65 %), soit sur des hippocampes géants (35 %). Ces destriers se battent aux côtés de leur cavalier.

Ducs, champions et héros (voir ci-dessous) ont toujours avec eux un grand coquillage. Il n'est en rien magique, mais il suffit de souffler dedans pour produire un son que toutes les formes de vie marines connaissent bien. Lorsque l'un de ces tritons joue l'air approprié, son cor des mers appelle 5-20 chevaux marins, 1-10 lions de mer ou 5-30 hippocampes géants. Ces créatures viennent à l'aide des tritons et arrivent en 1-6 rounds. Le cor peut également servir à effrayer les animaux marins comme s'il provoquait un sort de *terreur*. Dans ce cas, tous les êtres marins distants de moins de 20 m et dont l'Intelligence est au maximum animale (1) s'enfuient dès que retentissent les premières notes. Ils ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister à cet effet, mais même ceux qui le réussissent subissent par la suite un malus de -5 à leurs jets d'attaque contre les tritons.

Les tritons sont des êtres pacifiques qui vivent en reclus. En règle générale, ils tentent de capturer leurs adversaires. Mais que l'un des leurs vienne à se faire tuer, et ils font alors tout pour le venger. Si les choses vont mal pour eux, ils se replient jusqu'à leur antre pour aller chercher des renforts ou, éventuellement, y vendre chèrement leur peau.

Les tritons sont protégés contre la plupart des sorts grâce à leur grande résistance innée à la magie (90 %).

Habitat/Société : les tritons vivent dans de grands châteaux sous-marins (dans 80 % des cas) ou dans des cavernes sculptées avec art (20 %). Ils ont des tendances bonnes mais voient tous les étrangers avec suspicion et n'apprécient guère les habitants du monde de la surface.

Ils tuent rarement, à moins d'être provoqués, mais interceptent par contre très rapidement toute créature pénétrant dans leurs eaux territoriales. Celles qui sont reconnues coupables d'intrusion volontaire ou de chasse au trésor sont "livrées à l'océan", ce qui signifie qu'on leur ôte toutes leurs possessions avant de les abandonner à la dérive à 10 bons milles marins (près de 20 km) de la côte. Par contre, celles qui sont jugées innocentes par le tribunal des tritons se réveillent le lendemain matin sur une côte lointaine. Les tritons n'aident jamais les habitants du monde de la surface, à moins qu'une alliance ne serve leurs intérêts.

Tout groupe de 10 tritons est toujours accompagné par un champion (4-6 DV), tandis qu'une bande de 20 bénéficie de la compagnie d'un héros (7-8 DV). Un groupe de 50 individus minimum est toujours commandé par un duc (CA 2, 9 DV). Enfin, il y a 10 % de chances par tranche de 10 tritons normaux que la troupe comprenne également un mage de niveau 1-6.

On trouve les tritons suivants dans un repaire :

60 mâles (plus 6 champions, 3 héros et 1 duc)
1 mage de niveau 7-10
1 prêtre de niveau 8-11
4 prêtres de niveau 2-5
Autant de femelles que de mâles (CA 6, 2 DV)
Autant de petits que de mâles (ne combattent pas)

Il y a également 75 % de chances que 2-12 lions de mer soient là en tant que gardes et animaux de compagnie.

Écologie : les tritons sont omnivores et mangent principalement du poisson, des crustacés et des algues. Leur seul véritable ennemi naturel se trouve être le calmar géant, qui est immunisé contre l'effet de leurs cors. Les tritons normaux ont une espérance de vie de 300 ans environ, contre 500 pour leurs chefs et leurs jeteurs de sorts.

Troglodyte

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrains et montagnes
FRÉQUENCE :	Commun
ORGANISATION :	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	A
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT :	10-100
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	3 ou 1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2/1-2/2-5 ou selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Normal : 120 Garde, chef de patrouille : 175 Sous-chef : 270 Chef : 650



Les troglodytes sont des reptiles humanoïdes carnivores, particulièrement agressifs. Ils résident dans les cavernes souterraines et les fissures et autres grottes s'ouvrant à flanc de montagne. Ils haïssent les humains par-dessus tout et les attaquent fréquemment pour les dévorer et voler leur acier.

Ces monstres font environ 1,80 m de haut. Leur peau couverte d'écailles a la consistance du cuir, et leur tête de lézard s'orne d'une gueule pleine de petites dents acérées. On reconnaît aisément les mâles à la crête qu'ils arborent et qui descend jusque sur la nuque. La couleur de leur épiderme varie compte tenu du fait qu'ils peuvent, tels des caméléons, se fondre dans le paysage, mais le brun-gris reste la teinte la plus courante. La plupart des troglodytes ne portent rien de plus qu'une ceinture à laquelle ils accrochent leurs armes ainsi, parfois, qu'une petite sacoche contenant de la viande plus ou moins avariée. Les chefs rajoutent des morceaux d'acier sur leur ceinture, ce qui est signe de pouvoir chez ces monstres. Leur infravision porte jusqu'à 30 m de distance. Ils sont uniquement capables de s'exprimer dans leur langue maternelle.

Combat : lorsque l'on rencontre un groupe de troglodytes, la moitié d'entre eux se battent à l'aide de leurs armes naturelles (griffes et dents), tandis que les autres se répartissent les armes suivantes : épée (pour 10 % d'entre eux), hache d'armes en pierre (20 %), morgenstern en pierre (20 %) ou deux javelots (50 %). Les javelots des troglodytes sont extrêmement particuliers. Ces derniers les manient avec une telle habileté qu'ils les lancent à +3 pour toucher, ce qui leur permet de délivrer 2d4 points de dégâts en cas de coup au but. Comme cela est indiqué ci-dessus, un troglodyte sur quatre possède 2 de ces projectiles.

Ces monstres préfèrent les embuscades aux assauts frontaux. Leur tactique favorite consiste à trouver un sentier de montagne ou un passage souterrain fréquemment emprunté et à utiliser leurs talents de camouflage pour disparaître dans les rochers avoisinants. Dès qu'une proie passe à proximité, ils ouvrent les hostilités en lançant une volée de javelots (ce qui inflige un malus de -4 au jet de surprise de l'adversaire, mais uniquement pour le round initial). Puis, après une seconde volée de projectiles, ils lancent la charge.

Lorsqu'ils sont en colère ou lorsqu'ils se retrouvent au combat, les troglodytes sécrètent une substance huileuse dont les autres créatures trouvent l'odeur particulièrement repoussante. Quiconque rate son jet de sauvegarde contre le poison perd 1-6 points de Force pendant 10 rounds.

Habitat/Société : la société des troglodytes est organisée en clans, chacun étant dirigé par un chef (qui est souvent le plus gros et le plus terrifiant du lot). Il y a également plusieurs sous-chefs, promus pour s'être distingués au combat. Mais la discipline est tout, sauf exemplaire, et les disputes vont bon train. La plupart des chefs ne restent à la tête de leur clan que tant que leurs subalternes mangent à leur faim (et pas un instant de plus).

Pour 10 troglodytes normaux, il y a un chef de patrouille à 3 DV. S'ils sont 20 ou plus, ils sont encadrés par 2 sous-chefs ayant chacun 4 DV. Un groupe de 60 troglodytes comprend toujours le chef du clan. Ce monstre fait 2,10 m de haut et a 6 DV. Il est en permanence protégé par 2-8 gardes à 3 DV.

Les troglodytes s'installent généralement à proximité d'une communauté humaine ou demi-humaine, ce qui leur permet de disposer d'une source de nourriture toute proche (les têtes de bétail et leurs propriétaires). Le repaire proprement dit est en général une caverne de grande taille, à laquelle se rattachent d'autres salles plus petites pour les femelles et les rejetons. Les femelles sont aussi nombreuses que les mâles ; elles ont 1+1 DV et se battent jusqu'à la mort pour protéger leurs petits. Ces derniers, incapables de se défendre, sont quatre fois moins nombreux que les adultes.

Les troglodytes accordent une énorme valeur à l'acier. Ils s'en servent pour fabriquer leurs javelots et pour montrer leur richesse personnelle. Ils n'ont aucun objet de valeur sur eux, mais leur antre renferme de nombreuses richesses amassées au cours de leurs multiples incursions menées contre les communautés humaines et demi-humaines des environs. La plupart du temps, ils les jettent en tas ou dans un coin sans trop s'en préoccuper, et il n'est pas rare que l'on retrouve des morceaux de viande à moitié dévorés au beau milieu des pièces d'or.

Les nuits sans lune, des groupes de guerre réunissant un minimum de 50 troglodytes quittent le repaire et se mettent en quête d'acier et de nourriture. Ils s'en prennent le plus souvent aux villages d'humains, contre lesquels l'infravision et les dons de camouflage de ces monstres sont particulièrement efficaces.

Écologie : ces carnivores sont surtout friands de chair humaine, mais ils n'hésitent pas à manger tout ce qu'ils attrapent, y compris leurs congénères (à condition qu'ils fassent partie d'un clan rival). Rares sont les créatures qui les chassent, car on prétend que leur goût est encore pire que leur odeur.

	Troll	Deux têtes	Eau douce	Eau de mer	Désert	Spectral	Géant	Glaces
CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme	Terre ferme	Lacs, rivières	Eaux côtières	Désert	Forêt	Terre ferme	Arctique
FRÉQUENCE :	Peu commun	Très rare	Rare	Peu commun	Rare	Très rare	Rare	Rare
ORGANISATION :	Groupe	Groupe	Groupe	Groupe	Solitaire	Solitaire	Tribu	Tribu
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Tous	Diurne	Nocturne	Tous	Nocturne	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Moyenne (8-10)	Faible (5-7)	Faible (5-7)	Moyenne (8-10)	Haute (11-12)	Faible (5-7)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Q (D)	Q (D)	Qx4 (C)	(D)	C	C	C	Q (D)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-12	1-3	1-6	1-8	1 (10 % 1-6)	1	1-12	2-12
CLASSE D'ARMURE :	4	4	3	2	4	0	4	8
DÉPLACEMENT :	12	12	3, ng 12	3, ng 12	12	12	12	9
DÉS DE VIE :	6+6	10	5+5	6+12	7+7	8	8	2
TAC0 :	13	11	15	13	13	13	13	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	3	4	3	3	3	3	1 arme	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	5-8/5-8/5-12	5-8/5-8/1-12/1-12	2-5/2-5/3-12	1-4/1-4/9-16	3-6/3-6/3-10	3-6/3-6/3-10	9-15	1-8/1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Surprise	Aucune	Aucune	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération	Régénération	Régénération	Régénération	Régénération	Voir ci-dessous	Régénération	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	G (2,70 m de haut)	G (3 m de haut)	G (2,40 m de haut)	G (3 m de haut)	G (2,70 m de haut)	G (3 m de haut)	G (3 m de haut)	G (2,40 m de haut)
MORAL :	Élite (14)	Champion (15-16)	Élite (14)	Champion (16)	Fanatique (17-18)	Champion (15)	Fanatique (17-18)	Stable (11)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400	3.000	650	1.400	1.400	1.400	1.400	175

Les trolls sont d'horribles carnivores que l'on trouve sous toutes les latitudes, depuis les étendues glacées des pôles jusqu'aux jungles tropicales. La plupart des créatures les évitent car ils ne connaissent pas la peur et s'attaquent à n'importe qui lorsqu'ils ont faim. Malgré leur aspect rachitique, ils possèdent une force prodigieuse. Leurs bras et leurs jambes sont longs et disgracieux. Les secondes s'achèvent par de grands pieds à trois orteils, les premiers par deux mains aux griffes acérées. Leur épiderme d'une grande dureté est vert mousse, vert tacheté de gris ou gris sale. L'espèce de masse frétillante qui leur sert de chevelure est généralement vert foncé ou gris sombre. Leurs yeux noirs, enfoncés dans leurs orbites, leur permettent de bénéficier d'infravision jusqu'à 30 m de distance. Il est aisé de faire la distinction entre mâles et femelles, ces dernières étant plus grosses et plus fortes.

Les trolls marchent debout, mais toujours penchés vers l'avant et les épaules tombantes. Leur démarche est saccadée et, quand ils courent, leurs bras ballottent en tous sens et raclent le sol. Mais malgré cette gaucherie apparente, ils sont très agiles et ont 80 % de chances de pouvoir escalader même les falaises les plus abruptes. Leur ouïe est déplorable, mais leur odorat est, par contre, très développé.

Ils ne possèdent pas de langage propre et s'expriment en "trollien", un mélange de commun, de géant, de gobelin, d'orque et d'hobgobelin. Mais ce dialecte évolue sans cesse et les trolls d'une région donnée n'ont que 25 % de chances de pouvoir communiquer avec ceux qui vivent ailleurs.

Combat : les trolls se battent à l'aide de leurs deux pattes griffues et de leur gueule, et ils sont capables d'attaquer jusqu'à 3 adversaires au cours de chaque round. Dans les cas (forts rares) où ils utilisent une arme, ils bénéficient d'un bonus de +4 aux dégâts. Ils se régénèrent à un rythme stupéfiant. 3 rounds après avoir été blessés, ils commencent à récupérer 3 points de vie par round jusqu'à être complètement soignés. Lorsqu'ils tombent à 0 pv, ils s'effondrent mais ne meurent pas. Leur régénération se poursuit en effet et ils se relèvent dès que leur nombre de points de vie redevient positif.

Les membres du trolls sont tellement minces qu'il est possible de les sectionner à l'aide d'une arme tranchante (il suffit pour cela d'obtenir un 20 au dé). Les membres séparés continuent toutefois de se battre indépendamment du corps (les mains serrent, la tête mord, etc.) et ont le même TAC0 que le troll. Une fois le combat terminé, ils vont d'eux-mêmes se rattacher au corps. Un membre meurt s'il est incapable de retrouver son corps au bout de 24 heures, mais cela ne gêne guère le troll qui voit toutes les parties de son corps qu'il a pu perdre (tête comprise) se régénérer en 1 semaine. Lorsque l'un de ces monstres est découpé en pièces et éparpillé aux quatre vents, le corps se reconstitue à partir du plus gros morceau, les autres mourant dans la journée s'ils ne parviennent pas à le rejoindre. Seuls le feu et l'acide lui délivrent des dégâts permanents, sa régénération étant inefficace contre ce type d'attaque.

Un troll tombant à 0 points de vie est tué si on le brûle ou si on le plonge dans l'acide.

Ces monstres ne craignent aucunement la mort et se ruent au combat en frappant et en mordant tous les adversaires qu'ils peuvent atteindre. Il arrive parfois (dans 25 % des cas) qu'ils jettent des pierres sur leurs ennemis avant de les affronter au corps à corps. Ces projectiles pèsent entre 5 et 10 kg ; ils ont une portée maximale de 20 m et infligent 1d8 points de dégâts chacun. Lorsqu'ils se retrouvent face à un foyer important (magique ou non), les trolls tentent de trouver le moyen de contourner les flammes. Perpétuellement affamés et peu intelligents, ils se laissent fréquemment distraire et ont, par exemple, 50 % de chances de cesser de poursuivre un adversaire en déroute s'il leur jette de la nourriture.

Habitat/Société : les trolls peuvent vivre sous toutes les latitudes, mais préfèrent les forêts touffues et les souterrains, car la lumière du jour leur fait mal aux yeux (sans toutefois leur infliger de malus pour toucher). Ils s'installent la plupart du temps dans des cavernes dont ils bloquent l'entrée à l'aide de gros rochers. À l'intérieur de cet antre, on trouve quelques paillasses et les possessions éparses des dernières victimes en date. Lorsqu'il n'y a pas de grottes dans la région, les trolls se creusent un trou dans le sol, qu'ils recouvrent ensuite de branchages et de feuilles. Ces terriers se trouvent le plus souvent à côté d'un arbre et sont à 90 % indétectables. Quiconque marche sur les branchages qui les recouvrent a 75 % de chances de passer au travers.

Les trolls vivent par petits groupes de 3 à 12 individus, dirigés par une femelle jouant le double rôle de chaman et de cheftaine. Elle peut jeter les sorts d'une prêtresse de niveau 7 et a généralement accès aux sphères suivantes : Charme, Climat, Divination et Soleil (pour cette dernière, sorts inverses uniquement). Elle ne conserve son poste que parce qu'elle est la plus forte, et les combats sont fréquents entre membres de la meute. Il est même courant que les adversaires se démembrent littéralement, mais de tels affrontements ne sont jamais fatals. La coutume veut toutefois que le vainqueur jette la tête du perdant le plus loin possible de son corps, le vaincu devant souvent attendre 1 semaine pour qu'une nouvelle tête repose sur ses épaules.

Les fonctions de la cheftaine ne sont guère nombreuses. C'est elle qui prend la tête des trolls lorsqu'ils partent chasser de nuit. Tous cherchent à repérer des proies par l'odorat, et quand l'un d'eux y parvient, ils chargent en hurlant et se battent pour être le premier à arriver au combat. Pour avoir accepter de diriger la chasse, la cheftaine peut se choisir les compagnons qu'elle veut au sein de la meute. Les femelles donnent naissance à un unique rejeton tous les 5 ans environ.

Les trolls sont perpétuellement affamés et dévorent tout ce qu'ils trouvent, des vers de terre aux ours, en passant par les humains. Leur antre est souvent situé à proximité d'une communauté humaine ou d'une route très fréquentée, mais pas trop près tout de même, par crainte d'éventuelles représailles menées par des soldats armés de torches. Les trolls errants qui se cherchent un repaire

se déplacent de nuit et dorment le jour. Mais le fait de marcher ainsi ne fait qu'accroître davantage leur appétit et il arrive parfois qu'ils rasent totalement un village d'humanoïdes sur leur passage.

Écologie : seules les plus puissantes créatures qui soient n'ont pas à craindre les attaques des trolls. Ces derniers respectent et craignent les dragons, mais ils méprisent les géants d'alignement bon et leur font souvent la guerre. Leur sang vert sert à concocter des antidotes contre le poison et des potions curatives (le sang d'un seul de ces monstres vaut 400 po et suffit à produire 3 *potions de soins*).

Troll géant à deux têtes

Ces féroces créatures, résultant d'une union entre un troll et un ettin, ont une peau verte tachetée de brun et s'habillent de haillons ou de peaux animales. Les trolls à deux têtes parlent le trollien. Bien qu'ils descendent également de l'ettin, ils conservent une grande partie des facultés du troll. Ils se régénèrent comme lui, mais seulement au rythme de 1 point de vie par round, et leurs membres ne peuvent se ressouder d'eux-mêmes à leur corps s'ils sont tranchés (on ne les leur sectionne toutefois pas à l'aide d'une arme normale, même sur un 20). Ils attaquent à l'aide de leurs deux pattes et de leurs deux gueules. Leurs deux morsures doivent nécessairement viser le même adversaire, mais les pattes peuvent frapper qui ils veulent. Lorsqu'ils utilisent une arme (ce qui est rare), ils bénéficient d'un bonus de +6 aux dégâts. Tout comme les ettins, ils ne sont surpris que sur un 1 au d10. Ils vivent dans des cavernes souterraines particulièrement humides et on les trouve parfois à la tête de groupes de trolls normaux.

Troll d'eau douce (scrag)

Ces trolls dotés de branchies, que l'on nomme également scrags ou trolls de rivière, sont les plus hideux de tous. Comme leur nom l'indique, ils parcourent les cours d'eau à la recherche de victimes éventuelles. Leurs bras sont rachitiques, mais leur gueule est large et munie de nombreuses dents acérées. Leur couleur va du bleu-vert au vert olive. Ils possèdent toutes les caractéristiques des trolls normaux, si ce n'est qu'ils ne se régénèrent que lorsqu'ils sont en contact avec l'eau douce. Ils peuvent survivre hors de l'eau pendant 1 heure et en sortent souvent pour se trouver des proies. Ils mangent tout ce qu'ils attrapent mais préfèrent tout de même les humanoïdes et ont un goût très prononcé pour le nain.

Les scrags sont des chasseurs particulièrement rusés qui se munissent parfois de quelques babioles. Ils déposent une poignée de pierres précieuses en bordure de l'eau et attendent que quelqu'un se penche pour les ramasser. Il leur arrive également de se cacher sous le fond sablonneux d'un cours d'eau peu profond et d'attendre que quelqu'un leur marche dessus ou que le gouvernail d'une embarcation suffisamment lente passe à leur portée. Ils s'installent parfois sous un pont ou à proximité d'un bac et exigent un droit de passage. Le paiement réclamé varie mais il est souvent de l'ordre d'une vache par troll et par semaine. Têtes de bétail et enfants disparaissent fréquemment lorsqu'il y a des trolls de rivière dans les alentours. Les scrags chamans peuvent également avoir accès aux sorts de la sphère Élémentaire (Eau).

Troll d'eau de mer (scrag marin)

Tout comme leurs cousins d'eau douce, les scrags marins sont capables de survivre à l'air libre pendant 1 heure et possèdent toutes les caractéristiques des trolls normaux, sauf qu'eux ne se régénèrent que lorsqu'ils se trouvent en contact avec l'eau salée. Grands, verts et dotés d'un ventre rebondi, ils ont une peau épaisse et couverte d'écailles. Leurs cheveux ressemblent à des algues et pendouillent jusqu'à leurs épaules. Leurs pieds sont palmés. Leurs bras sont plus courts et plus faibles que ceux des trolls ordinaires, mais leur gueule garnie de centaines de dents minuscules délivre de terribles morsures. Ils peuvent subsister en se nourrissant uniquement de poisson et de crustacés, mais rien ne remplace pour eux la chair humaine. Ils s'installent dans des grottes sous-marines en eau peu profonde ou sous les jetées d'une ville portuaire. Ils sortent de leur antre de nuit et grimpent sur le pont des bateaux (ou sur les quais) à la recherche de quelque marin, d'un couple d'amoureux ou encore d'un ivrogne égaré. Ils attaquent toujours vite et en silence, et se déplacent généralement par groupes de 4 à 6. Il arrive pourtant parfois qu'ils se rassemblent à plusieurs dizaines pour attaquer un navire de grande taille. Leurs chamans ont accès aux sorts de la sphère Élémentaire (Eau).

Troll du désert

Les trolls du désert ont le plus souvent la peau ocre mais peuvent éclaircir ou assombrir la coloration de leur épiderme à l'envi, ce qui inflige un malus de -2 au jet de surprise de leurs adversaires. Leurs sens très aiguisés et leur ruse innée



font qu'eux-mêmes n'ont qu'une chance sur dix d'être surpris. Tous comme les trolls normaux, ils attaquent à l'aide de leurs pattes et de leur gueule.

Ils sont immunisés contre le froid, le feu et la chaleur (non-magiques). Ils sont incapables de se régénérer lorsqu'ils sont blessés par de l'acide, du feu magique ou un souffle enflammé. Ils sont également affectés (toujours sans pouvoir se régénérer) par l'eau normale, qui leur inflige 1d4 points de dégâts par fiole (2d4 pour une flasque et 4d4 pour une outre). Une *carafe d'eau infinie* les prenant pour cible (ce qui nécessite un jet d'attaque normal) leur assène 25 points de dégâts par round. L'eau bénite ou purifiée leur occasionne des dégâts doublés. Enfin, une *potion d'eau pure* leur délivre 6d6 points de dégâts et le troll affecté doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de mourir dans l'instant.

Les trolls du désert sont plus résistants que leurs cousins commun, mais ils sont également plus solitaires. Ils rôdent en bordure des régions habitées, où ils s'attaquent aux voyageurs et polluent les points d'eau potable.

Troll spectral

Les trolls spectraux ne se matérialisent que dans l'obscurité et sont tourmentés par le souvenir de l'existence qui était la leur de leur vivant. Ils essayent de tuer toutes les créatures vivantes qu'ils rencontrent. Ils ressemblent en tout point à des trolls normaux, si ce n'est que leur peau et leurs cheveux sont noirs comme le jais, ce qui les rend instantanément reconnaissables. Ils ont les mêmes attaques que les trolls communs et peuvent, eux aussi, les répartir entre plusieurs adversaires. Ils ne peuvent être blessés que par les armes magiques ou en argent, ce qui les rend d'autant plus difficiles à tuer.

Ces morts-vivants peuvent être repoussés par les prêtres (comme des spectres). Un humanoïde tué par un troll spectral devient l'une de ces créatures au bout de 3 jours, à moins qu'il n'ait été enseveli sous les auspices d'un prêtre de la même religion que lui. Les trolls spectraux se volatilisent à la lumière du jour. Le lever du soleil ne les affecte en rien, si ce n'est qu'il les fait temporairement disparaître (ils réapparaissent au même endroit à la tombée de la nuit). Même ceux qui se trouvaient capturés, inconscients ou pris dans un sort de *stase temporelle* ont pu échapper à leurs adversaires grâce à cette faculté très particulière.

Troll géant

Les trolls géants proviennent d'un croisement entre trolls et géants des collines. Ils ressemblent trait pour trait à des trolls normaux, sauf qu'ils sont plus grands. Leur peau est brun-rouge et leurs yeux sont cerclés de rouge vif.

Malgré son ventre grassouillet, le troll géant possède une force peu commune et inflige les mêmes dégâts qu'un géant des collines lorsqu'il utilise son

arme de prédilection, un énorme gourdin hérissé de pointes et obtenu à partir d'un tronc d'arbre ou d'un épais madrier (2d6+7 points de dégâts). Lorsqu'il se retrouve désarmé, il peut combattre à l'aide de ses pattes griffues, qui peuvent attaquer 2 adversaires et délivrent chacune 1d6+1 points de dégâts.

Au lieu d'utiliser leurs griffes pour se battre, les trolls géants désarmés préfèrent saisir une proie de taille moyenne avec leurs grandes mains pour s'en servir comme d'une massue contre leurs autres adversaires. Appliquer les règles de combat à mains nues du *Guide du Maître*.

Les trolls géants submergés par une meute de créatures de taille P ou M prennent le temps de se saisir de leurs plus dangereux adversaires et de les jeter dans les arbres des environs, ce qui leur laisse tout le loisir de s'occuper ensuite des ennemis restants, en théorie plus "tendres". Tout comme les géants des collines, ils ont 25 % de chances de pouvoir attraper un gros projectile lancé dans leur direction, et les rochers qu'eux-mêmes sont capables de jeter infligent 2d8 points de dégâts chacun.

Contrairement aux autres trolls, ils ne mordent jamais leurs adversaires. Cela est dû au fait qu'ils sont nettement plus grands que leur plat préféré (l'humanoïde, bien sûr) et qu'ils ont du mal à se pencher suffisamment pour l'attaquer de la sorte. De plus, leur tête est la partie de leur corps qui ressemble le plus au géant des collines (à l'exception de la couleur de peau), et ils ne bénéficient donc pas des dents acérées des autres trolls.

Ils se régénèrent eux aussi, mais au rythme de 2 points de vie par round. Quand un de leurs membres est séparé du corps, il lui est impossible de se ressouder. Ils ne peuvent être tués qu'après avoir subi un minimum de 10 points de dégâts dus au feu. Si cette condition n'est pas remplie, ils finissent par tomber normalement à 1 point de vie, et les dégâts subis par la suite n'ont d'autre effet que de les empêcher de se régénérer.

Leur infravision porte à 30 m et ils disposent d'un odorat extrêmement développé. Tout le monde les craint, car ils allient la force des géants des collines et les propriétés régénératrices des trolls. Comme si cela ne suffisait pas, ils se déplacent presque toujours en bandes réunissant 1-12 individus, et il est extrêmement rare de les rencontrer seuls. Dans leur antre, ils sont servis par 2-12 trolls normaux qui ne sont rien de plus que des laquais et finissent parfois dans la marmite.

Les trolls géants peuvent vivre presque partout. Ils s'entendent bien avec les tribus de géants des collines, pour peu que ces dernières soient puissantes. Dans ce cas, ils font office de gardes du corps pour le chef des géants.

Troll des glaces

Ce monstre ressemble à un troll, mais en plus petit et en plus intelligent, et sans doute a-t-il vu le jour suite à des expériences magiques. Sa peau est froide et semi-transparente. Il est connu pour être une créature sournoise et maléfique qui traite humains et demi-humains comme du bétail. Comme il a besoin de rester en contact avec l'eau pour se régénérer, il ne quitte jamais son lac ou son cours d'eau et met bien souvent au point des ruses très élaborées pour attirer ses proies à lui.

Les trolls des glaces sont suffisamment intelligents pour être conscients de leurs faiblesses et ils n'attaquent jamais quand ils n'ont pas l'avantage. Contrairement à leurs cousins plus puissants (et plus stupides), ils ne se jettent pas aveuglément au combat mais préfèrent attaquer leurs adversaires un à un, en commençant de préférence par les plus faibles (dans l'espoir de pouvoir ramener des proies vivantes dans leur antre). Leurs pattes griffues délivrent 1d8 points de dégâts chacune, mais il arrive parfois (dans 10 % des cas) qu'ils se servent d'une arme, auquel cas ils bénéficient d'un bonus de +4 aux dégâts. Ils peuvent attaquer 2 adversaires à la fois.

Leurs pouvoirs régénérants sont plus limités que ceux des trolls normaux. Les trolls des glaces doivent en effet être en contact avec l'eau pour se régénérer de 2 points de vie par round. Ils livrent souvent leur ultime combat dans une mare où ils ont de l'eau jusqu'aux chevilles pour bénéficier au maximum de cet avantage.

Ils sont naturellement cassants et l'on peut sectionner leurs membres en les touchant sur un 20 naturel à l'aide d'une arme tranchante. Un membre coupé se régénère lui aussi de 2 points de vie par round s'il est en contact avec l'eau. Si ce n'est pas le cas, il se déplace en droite ligne vers le point d'eau le plus proche, à condition que celui-ci soit distant de moins de 10 m (sans quoi il gît, inerte, sur le sol).

Le feu et l'acide sont les seuls types d'attaques qui annulent les facultés de régénération du troll des glaces.

Compte tenu de la physiologie de ce monstre, les attaques à base de feu lui occasionnent des dégâts doublés. Il est, par contre, immunisé contre le froid (même magique) et ne peut être touché par les armes non-magiques.

Les trolls des glaces vivent en groupes de 7-12 individus, dans les régions arctiques ou subarctiques, et toujours à proximité d'une étendue d'eau.



Comme ils sont moins forts et moins résistants que les trolls normaux, ils ont appris à davantage coopérer entre eux pour rester en vie. Chaque groupe a son chef (qui est généralement le plus intelligent du lot), dont le rôle consiste à veiller à ce que tout le monde mange à sa faim sans prendre de risques.

Ces créatures vivent en bordure des régions civilisées, dans l'espoir de capturer des humains ou des demi-humains imprudents. Les trolls des glaces tendent souvent des pièges aux aventuriers, utilisant pour cela les trésors qu'ils ont trouvés sur leurs précédentes victimes. Le fait de vivre dans de tels endroits leur permet également de s'emparer de têtes de bétail, qui restent tout de même mangeables en temps de disette (bien que nettement moins bonnes que la chair humaine). Ces monstres s'installent à proximité d'un lac ou d'un cours d'eau. C'est dans leur antre qu'ils gardent toutes leurs richesses et 5-20 captifs humains ou demi-humains. Ces prisonniers sont engraissés à l'aide d'un régime spécial à base de céréales et de végétaux pour que les trolls des glaces ne manquent jamais de nourriture.

Ces créatures s'accouplent au printemps et la femelle donne le jour à un unique rejeton à la fin du printemps. Lorsque la tribu devient trop importante, elle se sépare et l'un des deux groupes part en quête d'un nouveau repaire. Les trolls des glaces vivant dans les régions arctiques chassent souvent le remorhaz et s'attaquent même parfois aux géants du givre solitaires. Leur sang sert souvent à la fabrication d'*épées de givre* et d'*anneaux de chaleur*.

Troll fantôme

Le troll fantôme est une abominable mutation du troll spectral. Plusieurs écoles de pensée persistent toutefois à faire de ces monstres deux créatures totalement distinctes et à affirmer que le troll fantôme découle d'une union rendue possible par magie entre un troll normal et un chasseur invisible. Ce monstre est perpétuellement invisible, et quiconque est capable de voir ce type de créature s'aperçoit qu'il ressemble beaucoup à un troll normal (il est toutefois légèrement plus petit et ses traits sont plus troubles). Il ne peut être touché que par les armes magiques. Le feu l'affecte normalement, mais il est immunisé contre le froid. Il se régénère au même rythme qu'un troll normal.

Le troll fantôme se bat à l'aide de ses griffes et de sa gueule, et peut frapper 3 adversaires en même temps s'il le souhaite. Ses pattes griffues délivrent 2d4+2 points de dégâts par coup, et le troll fantôme récupère aussitôt les points de vie qu'il vient de voler à sa victime. Quant à sa gueule, elle fait perdre 1d4+2 points de vie par coup et autant de points de Force. La Force perdue de cette manière est récupérée au bout de 2-8 tours. Quiconque tombe à 0 en Force meurt aussitôt. À 1 ou 2, le personnage tombe dans le coma et n'en sort que s'il bénéficie de suffisamment de temps pour que les points perdus reviennent. Le troll fantôme a un odorat extrêmement développé et son infravision porte à 40 m.

Tyrannœil (et créatures apparentées)

	Tyrannœil	Baiser de la mort	Œil des profondeurs	Gauth	Spectateur	Tyramort
CLIMAT/TERRAIN :	Tous (isolé)	Tous (isolé)	Océan (profond)	Tous (isolé)	Tous (isolé)	Tous (isolé)
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare	Très rare	Rare	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Diurne	Diurne	Diurne	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Carnivore	Omnivore	Magie	Omnivore	Aucun
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)	De moyenne à supérieure (8-14)	Haute (11-12)	Exceptionnelle (15-16)	De haute à supérieure (11-14)	Spécial
TRÉSOR :	I, S, T	I, S, T	R	B	Voir ci-dessous	E
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais	Neutre mauvais	Loyal mauvais	Neutre mauvais	Loyal neutre	Loyal mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1	1	1	1	1
CLASSE D'ARMURE :	0/2/7	4/6/8	5	0/2/7	4/7/7	0/2/7
DÉPLACEMENT :	Vl 3 (B)	Vl 9 (B)	Ng 6	Vl 9 (B)	Vl 9 (B)	Vl 2 (C)
DÉS DE VIE :	45-75 pv	1d8+76 pv	10-12	6+6 ou 9+9	4+4	45-75 pv
TAC0 :	45-49 pv : 11 50-59 pv : 9 60-69 pv : 7 70-75 pv : 5	11	10 DV : 11 11-12 DV : 9	6+6 DV : 13 9+9 DV : 11	15	45-49 pv : 11 50-59 pv : 9 60-69 pv : 7 70-75 pv : 5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	10	3	1	1	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8	1-8	2-8/2-8/1-6	3-12	2-5	2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Magie	Absorption de sang	Magie	Magie	Magie	Magie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Rayon antimagique	Régénération	Aucune	Régénération	Magie	Rayon antimagique
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	5 %	Aucune
TAILLE :	G (1,20 à 1,80 m de diamètre)	E (1,80 à 3,60 m de diamètre)	P-M (90 cm à 1,50 m de diamètre)	G (1,20 à 1,80 m de diamètre)	M (1,20 m de diamètre)	G (1,20 à 1,80 m de diamètre)
MORAL :	Fanatique (18)	Fanatique (17)	Champion (15)	De champion à fanatique (15-18)	Élite (14)	Fanatique (18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	14.000	8.000	4.000	6+6 DV : 6.000 9+9 DV : 9.000	4.000	13.000

Le tyrannœil est un monstre cauchemardesque. Cette créature, à qui l'on donne également parfois le nom de *scrutateur* ou de *globe aux mille yeux*, est une grosse sphère dotée d'un œil central et d'une gueule pleine de dents acérées. Dix autres yeux, plus petits, sont disposés à l'extrémité de pédoncules poussant sur la partie supérieure du corps du monstre. Les aventuriers savent qu'il s'agit là d'un adversaire extrêmement redoutable.

Mais d'autres créatures apparentées au tyrannœil sont tout aussi dangereuses que ce dernier. Certaines ont un réel lien de parenté avec lui, d'autres sont totalement distinctes, et il y a même un mort-vivant dans le lot. Tous ces monstres ont toutefois certains points communs avec le tyrannœil "traditionnel", en particulier les pouvoirs magiques que leurs yeux leur permettent d'invoquer. Les plus surprenants d'entre eux ont reçu l'appellation d'*abominations*.

Le corps sphérique du tyrannœil et de ses semblables se déplace lentement et uniquement par lévitation.

Toutes ces créatures sont généralement solitaires, mais certaines rumeurs laissent entendre qu'il en existerait d'importantes communautés dans les entrailles de la terre ou dans le vide sidéral. Ces groupes seraient gouvernés par des reines-mères.

Chaque espèce de tyrannœils parle son propre langage mais peut également comprendre la langue de tous ses "parents". De plus, ces créatures parlent souvent la langue commune à toutes les créatures d'alignement loyal mauvais.

Combat : la classe d'armure du tyrannœil n'est pas uniforme. Lorsque quelqu'un s'attaque à un tel monstre, il faut déterminer où l'attaque porte avant même de lancer le dé (car le même coup pourrait rater une partie plus protégée et en toucher une autre qui l'est moins) :

1d100	Localisation	CA
01-75	Corps	0
76-85	Œil central	7
86-95	Pédoncule	2
96-00	Petit œil	7

Tous les yeux de cette créature possèdent un pouvoir magique différent. Voici quels sont généralement ceux des petits yeux :

1. *Charme-personnes* (comme le sort du même nom)
2. *Charme-monstres* (comme le sort du même nom)
3. *Sommeil* (comme le sort, mais contre une seule cible)
4. *Télékinésie* (125 kg)
5. *Transmutation de la chair en pierre* (comme le sort, portée 30 m)
6. *Désintégration* (portée 20 m)
7. *Terreur* (comme la baguette du même nom)
8. *Lenteur* (comme le sort, mais contre une seule cible)
9. *Blessures sérieuses* (portée 50 m)
10. *Rayon de la mort* (comme un *sort de mort*, mais contre une seule cible, portée 40 m)

L'œil central génère, quant à lui, un *rayon antimagique* d'une portée de 140 m et couvrant un angle de 90° en face de la créature. Aucune magie ne fonctionne dans cette zone (ce qui comprend les effets des autres yeux) ; de même, tout sort y pénétrant cesse aussitôt de faire effet.

Un tyrannœil peut faire appel aux pouvoirs de ses yeux à volonté. La plupart du temps, il ne peut utiliser que 1-4 de ses yeux secondaires si ses adversaires restent groupés dans un angle de 90° devant lui, 1-6 pour un angle de 180°, 1-8 pour 270° et 10 si on l'agresse de tous les côtés à la fois. L'œil central ne peut être utilisé que vers l'avant du tyrannœil. Si ce dernier est attaqué par au-dessus, il peut faire appel à la totalité de ses yeux pédonculés.

Il peut résister à la destruction de tous ses yeux secondaires, chaque œil/pédoncule ayant 5-12 pv (1d8+4). Les dégâts infligés à ces yeux n'affectent en rien son total de points de vie, qui se décompose de la manière suivante : les 2/3 du total sont les pv du corps proprement dit, et ils représentent donc le maximum de points de dégâts que la créature peut subir avant de périr. Quant au 1/3 restant, il s'agit des pv de l'œil central ; si ce dernier est détruit, le *rayon antimagique* cesse de fonctionner. Un tyrannœil ayant 45 points de vie a donc 30 pv dans son corps et 15 dans son œil central, tandis qu'un autre ayant 75 pv voit son total réparti de la manière suivante : 50 (corps)/25 (œil). De plus, tous deux ont dix yeux pédonculés dotés chacun de 5-12 pv (les dégâts infligés à ces derniers n'affectent en rien l'œil central ou le corps proprement dit). Une fois le corps du monstre tué, les yeux meurent avec lui. L'œil central est incapable de se régénérer ; par contre, les yeux secondaires détruits repoussent au rythme d'un par semaine.

Habitat/Société : les tyrannœils sont des monstres cupides, agressifs et haineux qui attaquent et tentent de dominer les autres races (et même les autres tyrannœils et créatures apparentées). Cela s'explique par le fait qu'ils sont profondément xénophobes et incapables d'aimer quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes. À partir du schéma standard classique (un corps sphérique, une gueule, un œil central et d'autres montés sur pédoncules), les tyrannœils donnent naissance à un grand nombre de sous-espèces. Certaines différences sont parfois évidentes, comme un corps lisse ou couvert d'une carapace chitineuse, des pédoncules semblables à des serpents ou dotés d'articulations à la manière des membres de crustacés, etc. Mais un détail aussi insignifiant que la couleur de la peau ou la taille de l'œil central peut faire de deux groupes de tyrannœils des ennemis jurés. Chacun de ces monstres considère que son apparence est la seule parfaite et que les autres ne sont que de pâles copies qui ne demandent qu'à être éliminées.

Tyrannœil (et créatures apparentées)

En temps normal, les tyrannœils attaquent sans la moindre provocation. S'ils se retrouvent face à un groupe, il y a toutefois 50 % de chances qu'ils acceptent de négocier (autrement dit, d'accepter un paiement en échange d'un sauf-conduit) avant de lancer l'assaut.

Écologie : personne ne sait exactement comment les tyrannœils se reproduisent. Cette haine farouche qui semble motiver le moindre de leurs actes provient peut-être de leur mode de reproduction, qui ne donne que des individus presque tous similaires sans possibilité de variation importante. Il est possible que ces monstres se reproduisent par parthénogenèse et qu'ils donnent directement la vie à leur "rejeton" (personne n'a jamais retrouvé d'œuf de tyrannœil). Ils peuvent également s'accoupler avec les créatures qui leur sont apparentées, mais cela est extrêmement rare.

Les petits yeux d'un scrutateur peuvent être utilisés pour concocter des *potions de lévitation*, ce qui explique qu'ils peuvent être vendus pour un prix unitaire de 50 pièces d'or.

Baiser de la mort (créature apparentée)

Le baiser de la mort, ou "saigneur", est un terrifiant prédateur qui hante les grottes et les ruines. Son corps sphérique ressemble à celui d'un tyrannœil classique, mais ses tentacules ne sont pas dotés d'yeux ; au lieu de cela, ils permettent au monstre de sucer le sang de ses victimes. Les baisers de la mort préfèrent l'hémoglobine des humains et des chevaux, mais cela ne les empêche pas d'attaquer n'importe quelle créature chez qui il y a du sang à prendre. On appelait autrefois ces monstres les *épouvantœils*.

Le corps d'un baiser de la mort est dénué de bouche. Son œil central lui permet de bénéficier d'infravision (portée 40 m) mais ne lui procure aucun pouvoir magique. Lorsqu'on l'aperçoit, il y a 90 % de chances qu'on le prenne pour un tyrannœil. Ses dix tentacules peuvent se rétracter presque totalement à l'intérieur de son corps tant qu'il n'en a pas besoin et font penser aux pédoncules du scrutateur, mais ils jaillissent à la vitesse de l'éclair dès qu'il s'agit d'agresser une proie (ils ont une portée maximale de 6 m). Ils peuvent agir séparément ou de concert et attaquer un seul adversaire ou un groupe tout entier.

Le premier coup porté par un tentacule inflige 1d8 points de dégâts lorsque le barbillon qui le coiffe s'enfonce dans les chairs de la victime. Par la suite, le monstre boit le sang de ses proies au rythme de 2 points de vie par round et par tentacule accroché.

Tout comme le tyrannœil, le baiser de la mort a une classe d'armure variable. Dans un combat normal, utilisez la table suivante pour déterminer où porte chaque coup, mais il est possible que la situation exige quelques bouleversements (par exemple, si la créature attaque sa proie à 6 m de distance et plus à l'aide de l'un de ses tentacules, il est impossible de frapper son corps ou son œil central au corps à corps).

1d100	Localisation	CA	Points de vie
01-75	Corps	4	77-84
76-85	Œil central	8	6
86-95	Tentacule	2	6
96-00	Bouche (sur tentacule)	4	Voir ci-dessous

Le fait de frapper une bouche du baiser de la mort ne lui inflige aucun dégât mais "étourdit" le tentacule attaqué, qui se met à se contorsionner en tous sens (sans pouvoir attaquer) pendant 1-4 rounds. Le saigneur n'est en rien affecté par la destruction de son œil central (il continue de détecter ses proies grâce à son odorat et en percevant les vibrations qu'elles émettent).

Les tentacules ne peuvent être endommagés que par des armes tranchantes. Un appendice accroché peut être arraché sur un jet de barreaux et herses réussi, mais les chairs de la victime sont déchirées par le barbillon, ce qui lui inflige 1d6 points de dégâts.

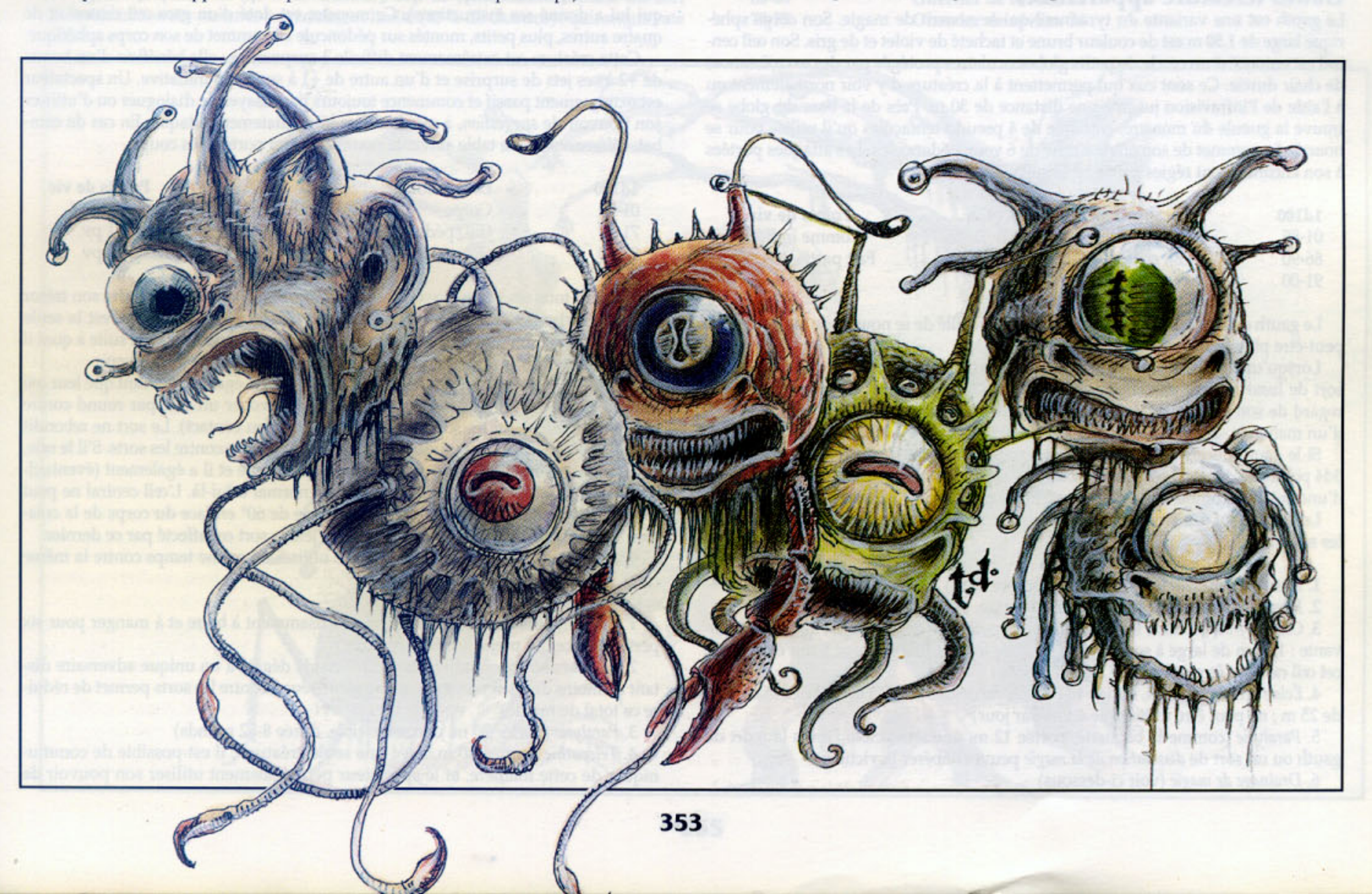
Si un tentacule accroché est endommagé mais non détruit, il draine instantanément suffisamment de points de vie (en équivalent-sang) à sa victime pour revenir à son maximum personnel, soit 6 pv. Cette succion réflexe se produit après chaque attaque, même si le tentacule venait à être touché plusieurs fois au cours d'un même round. Ce mode de guérison vampirique est toutefois limité à 2 fois par round et par tentacule ; de plus, il ne peut en aucun cas servir à soigner le corps central ou un autre appendice.

Un tentacule accroché continue de sucer le sang de sa victime même si le corps du baiser de la mort tombe à 0 pv, les appendices non accrochés étant, quant à eux, détruits en même temps que le corps. Le baiser de la mort est capable de rétracter ses tentacules accrochés, mais il ne le fait volontairement que lorsque son corps tombe à 5 pv ou moins ou lorsque sa victime est morte.

Le sang bu par le monstre lui sert à fabriquer de l'énergie électrique, à raison d'une charge par point de vie drainé. Le baiser de la mort utilise cette énergie pour se soigner et se déplacer. Il dépense une charge tous les deux tours de mouvement, ce qui explique qu'il est toujours à la recherche de nouvelles proies. Au prix d'une autre charge, il peut également soigner son corps, son œil central et ses dix tentacules de 1 point de vie chacun (soit un total de 12 pv). Un round sur deux, il peut dépenser une charge pour se guérir sans que cela influe en rien sur son déplacement ou ses attaques.

Chaque tentacule peut stocker jusqu'à 24 charges, et le corps 50 de mieux. Il y a 70 % de chances que tout tentacule tranché libère aussitôt les charges qu'il n'a pas pu dépenser. Quiconque est en contact avec l'appendice à cet instant reçoit alors une décharge électrique infligeant 1 point de dégâts par charge restante.

Enfin, les saigneurs peuvent, s'ils le désirent, percuter leurs adversaires de plein fouet. Cette attaque délivre 1d8 points de dégâts.



Tyrannœil (et créatures apparentées)

Un baiser de la mort peut choisir de "couper le courant", auquel cas il reste totalement immobile et insensible par terre, ce qui lui permet de survivre pendant très longtemps. Mais pour sortir de cet état d'hibernation, il a besoin d'une décharge électrique, d'une chaleur considérable ou du choc causé par un coup, une chute ou encore une attaque magique (chacun de ces derniers stimuli doit toutefois infliger un minimum de 5 points de dégâts pour qu'il se réveille). Bien souvent, les aventuriers croisant un baiser de la mort dans cet état ne se font pas prier pour provoquer le stimulus nécessaire, pensant que le monstre ne peut pas réagir à leurs attaques.

Les épouvantœils sont des chasseurs solitaires à la paranoïa et à l'ego tout aussi développé que ceux de leurs cousins, les tyrannœils. Lorsqu'ils se rencontrent entre eux, ils s'affrontent souvent jusqu'à la mort, le perdant recevant alors l'insigne honneur de servir de terrain d'incubation pour les œufs de son vainqueur. Moins d'une journée plus tard, 1-4 petits sortent de la dépouille. Chacun a la moitié des points de vie de son géniteur et devient adulte en 1 mois.

Un organe situé dans la partie supérieure du corps du saigneur peut servir à concocter des potions et des encres pour des sorts en rapport avec la lévitation (il est possible de le vendre de la même manière que les yeux de tyrannœils). De plus, un centre nerveux de la créature (à moins qu'il ne s'agisse d'une partie de son cerveau) durcit après sa mort pour donner une pierre précieuse rouge à facettes et étonnamment molle. Ces "yeux de sang" se vendent généralement 70 po pièce. Ce sont des décorations assez prisées car ils luisent de plus en plus fort au gré de l'état d'émotivité de leur possesseur.

Œil des profondeurs (créature apparentée)

Ce monstre est une version aquatique du tyrannœil qui ne vit que dans les profondeurs, où il traque ses proies. Il est doté de deux pinces semblables à celles d'un crabe et infligeant chacune 2d4 points de dégâts, ainsi que d'une gueule pleine de dents acérées délivrant 1d6 points de dégâts.

Mais l'arme principale de l'œil des profondeurs, ce sont justement ses yeux. Son globe oculaire central émet un cône de *lumière* aveuglante long de 10 m et large de 1,50 m à son origine contre 6 à son extrémité. Quiconque se trouve pris dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou être étourdi pendant 2-8 rounds.

Cette créature possède également deux autres yeux plus petits perchés sur de longues antennes, qu'elle utilise pour créer des illusions. Cette fonction ne peut être obtenue que si les deux yeux fonctionnent ensemble. Indépendamment, ils ont l'effet, le premier, d'un sort d'*immobilisation des personnes*, et le second, d'*immobilisation des monstres*.

La classe d'armure de l'œil des profondeurs est uniformément égale, même au niveau des yeux et des antennes. Si ces dernières sont tranchées, elles repoussent en 1 semaine environ.

Gauth (créature apparentée)

Le gauth est une variante du tyrannœil qui se nourrit de magie. Son corps sphérique large de 1,50 m est de couleur brune et tacheté de violet et de gris. Son œil central est entouré d'un cercle de petits globes oculaires protégés par des excroissances de chair durcie. Ce sont eux qui permettent à la créature d'y voir normalement ou à l'aide de l'infravision jusqu'à une distance de 30 m. Près de la base du globe se trouve la gueule du monstre, entourée de 4 pseudo-tentacules qu'il utilise pour se nourrir. Le sommet de son crâne s'orne de 6 yeux pédonculés. Les attaques portées à son encontre sont régies par la table suivante :

1d100	Localisation	CA	Points de vie
01-85	Corps	0	Comme indiqué
86-90	Œil central	7	Fait partie du corps
91-00	Pédoncule	2	6 pv

Le gauth est similaire au tyrannœil, mais sa faculté de se nourrir de magie le rend peut-être plus terrifiant encore.

Lorsqu'un gauth se prépare au combat, il se met à luire comme sous l'effet d'un sort de *lueur féerique* afin d'attirer l'attention de ses ennemis. Quiconque croise le regard de son œil central doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (assorti d'un malus de -2) pour ne pas être affecté par un sort de *débilité mentale*.

Si le gauth décide d'attaquer ses adversaires au corps à corps, sa gueule inflige 3d4 points de dégâts. Les quatre pseudo-tentacules qui l'entourent peuvent se saisir d'une créature comme s'ils avaient une Force de 18 mais ne délivrent aucun dégât.

Le gauth peut également utiliser ses six yeux pédonculés, dont les pouvoirs sont les suivants :

1. *Blessures sérieuses* (comme le sort, portée 10 m)
2. *Répulsion* (comme le sort, sur 3 m de large, portée 12 m)
3. *Cône de froid* (comme le sort, inflige 3d4 points de dégâts dans l'aire d'effet suivante : 1,50 m de large à son origine, 15 m de long et 6 m de large à son extrémité ; cet œil ne peut être utilisé que 3 fois par jour)
4. *Éclair* (comme le sort, inflige 4d4 points de dégâts jusqu'à une portée maximale de 25 m ; ne peut être utilisé que 4 fois par jour)
5. *Paralysie* (comme la baguette, portée 12 m, une seule cible ; seuls la mort du gauth ou un sort de *dissipation de la magie* peuvent libérer la victime)
6. *Drainage de magie* (voir ci-dessous)

Le *drainage de magie* est peut-être le plus craint de tous les pouvoirs du gauth car il lui permet d'absorber les charges des objets magiques. Il a une portée de 12 m et peut prendre un individu pour cible par round. Non seulement ce pouvoir empêche un des objets du personnage de fonctionner au cours du round, mais il lui ôte également une charge (à condition qu'il s'agisse bien évidemment d'un objet à charges). Les objets permanents, comme les épées magiques, cessent tout simplement de fonctionner pendant 1 round. Les artefacts ne sont pas affectés par le *drainage de magie*. Cet œil n'a pas non plus le moindre effet sur les sorts mémorisés (mais non jetés) et ne peut en aucun cas troubler la concentration d'un jeteur de sorts. Par contre, il neutralise tout sort que sa cible pourrait vouloir jeter au cours du round où il s'intéresse à elle.

Un sort de *dissipation de la magie* prenant directement pour cible un des yeux du gauth le neutralise pendant 1-4 rounds. Toutefois, l'œil central n'est aucunement affecté par cette attaque, pas plus que les éventuels yeux pédonculés rétractés dans le corps, le pouvoir de lévitation du monstre ou la faculté qu'il a de luire.

Lorsqu'un gauth est tué, son énergie magique se dissipe. La plupart du temps, ce phénomène est totalement inoffensif, mais il existe tout de même une faible chance (2 %) pour qu'il se passe mal et inflige 4d4 points de dégâts à toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 3 m (pas de jet de sauvegarde). Les gauths sont immunisés contre leurs propres pouvoirs et ceux de leurs congénères. Leur métabolisme très particulier leur permet de se régénérer au rythme de 1 point de vie tous les 2 tours.

Bien que les gauths ne se battent généralement pas pour une proie ou même un territoire, ils ne reculent devant aucun sacrifice pour s'éviter mutuellement. Et même lorsqu'ils viennent à se rencontrer par hasard, ils s'ignorent totalement.

Un gauth peut survivre en mangeant de la viande, mais préfère de beaucoup se nourrir d'objets magiques. Sans que personne ne puisse expliquer comment, cette créature parvient à absorber la magie de ces objets et à la convertir en nourriture. Pour chaque tour qu'il passe dans l'estomac d'un gauth, un objet perd une charge, un objet permanent perdant toute magie au bout de 24 h (les artefacts ne peuvent être détruits par ce monstre, et ils ne le nourrissent pas non plus). Les objets magiques que le gauth ne parvient pas à digérer complètement sont recrachés après avoir été vidés de tout leur enchantement.

On pense que les gauths vivent environ 1 siècle. Une semaine après qu'ils sont morts de mort "naturelle", leur dépouille donne naissance à deux jeunes qui, bien que plus petits que leur "géniteur" (ils n'ont que 2+2 ou 3+3 DV et leur morsure n'inflige que 2d4 points de dégâts) possèdent déjà tous les pouvoirs de ce dernier.

Spectateur (créature apparentée)

Cet autre cousin du tyrannœil a pour fonction de garder un trésor ou un lieu spécifique et possède la faculté (très limitée) de se déplacer entre les plans. Quand l'endroit où le trésor qu'il doit garder lui a été indiqué, le spectateur le surveille pendant 101 ans sans permettre à quiconque d'utiliser ou d'emprunter l'objet (mis à part celui qui lui a donné ses instructions). Ce monstre est doté d'un gros œil central et de quatre autres, plus petits, montés sur pédoncule au sommet de son corps sphérique.

Cette créature est extrêmement difficile à surprendre ; elle bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de surprise et d'un autre de +1 à ses jets d'initiative. Un spectateur est extrêmement passif et commence toujours par essayer de dialoguer ou d'utiliser son pouvoir de *suggestion*, à moins d'être immédiatement attaqué. En cas de combat, référez-vous à la table suivante pour savoir où portent les coups.

1d100	Localisation	CA	Points de vie
01-70	Corps	4	4+4 DV
71-90	Œil/pédoncule	7	1 pv
91-00	Œil central	7	1 pv

S'il perd tous ses yeux, le spectateur est dans l'incapacité de défendre son trésor et se téléporte immédiatement dans son plan d'origine, le Nirvana. C'est la seule manière de lui faire quitter son poste. Ses yeux se régénèrent en 24 h, suite à quoi il revient. Si le trésor a disparu, il repart aussitôt, mais pour ne plus revenir.

Les spectateurs possèdent une résistance à la magie égale à 5 %. Tant que leur œil central fonctionne, il leur permet toutefois de renvoyer un sort par round contre celui qui le jette (sauf les sorts ne prenant effet qu'au contact). Le sort ne rebondit toutefois que si le spectateur réussit un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il le rate, sa résistance à la magie entre alors en ligne de compte et il a également (éventuellement) droit à un second jet de sauvegarde, normal celui-là. L'œil central ne peut refléter que les sorts jetés dans un arc de cercle de 60° en face du corps de la créature. En cas de rebond, seul l'individu qui a jeté le sort est affecté par ce dernier.

Tous les yeux secondaires peuvent être utilisés en même temps contre la même cible. Leurs pouvoirs sont les suivants :

1. *Création de nourriture et d'eau* (crée suffisamment à boire et à manger pour six personnes, ce qui prend 1 round complet)
2. *Blessures sérieuses* (inflige 2d8+3 points de dégâts à un unique adversaire distant de moins de 60 m ; un jet de sauvegarde réussi contre les sorts permet de réduire ce total de moitié)
3. *Paralysie* (portée 30 m, une seule cible, durée 8-32 rounds)
4. *Télépathie* (portée 40 m, avec une seule créature ; il est possible de communiquer de cette manière, et le spectateur peut également utiliser son pouvoir de

suggestion s'il le désire ; cette *suggestion* est toujours la même : partir sans faire d'histoires)

Un spectateur peut s'avérer très amical si on sait le prendre. Dès que la conversation s'engage, il avoue très vite à ses interlocuteurs ce qu'il est chargé de garder. Si l'objet en question n'est aucunement menacé, il peut être très aimable et extrêmement "bavard" (par télépathie, bien sûr).

Les spectateurs se déplacent très rapidement, par lévitation, et dans n'importe quelle direction. Lorsqu'ils dorment (dans 20 % des cas quand on les rencontre), ils dérivent légèrement mais sans jamais toucher terre.

Le trésor qu'ils gardent a de bonnes chances (90 %) d'être un objet magique. Si le spectateur "amasse" d'autres trésors sans le vouloir en accomplissant son devoir, ces derniers ne tombent pas sous sa juridiction et il laisse qui le souhaite s'en emparer librement. Ce trésor "accidentel" peut être déterminé de la manière suivante : 3-300 pièces de type varié (40 % de chances), 1-6 pierres précieuses valant 50 po chacune (30 % de chances), 1-4 potions (20 % de chances), une armure +1 (15 % de chances), une arme +1 (15 % de chances) et un objet magique varié ne valant pas plus de 1.000 PX (5 % de chances).

Les spectateurs vivent dans le Nirvana. Ils sont appelés par un sort de *convocation de monstre V* particulier utilisant comme composante matérielle au moins trois yeux secondaires de tyrannœil (la convocation a 30 % de chances de réussir par œil utilisé). On ne peut que demander à un spectateur de garder un trésor. Il refuse d'accomplir n'importe quelle autre tâche et, dans ce cas, retourne immédiatement au Nirvana. Si le trésor dont il est responsable venait à être détruit ou volé, le contrat devient caduque et le spectateur peut repartir. Celui qui a appelé la créature peut sans difficulté prendre l'objet gardé, mais cela libère aussitôt le spectateur.

Tyrannœil mort-vivant (tyramort)

Les tyramorts sont des tyrannœils en plein pourrissement et infestés de moisissure. Ils sont parfois rabougris et exhibent de terribles blessures qui laissent entrevoir leurs côtes circulaires sous les plaques de leur carapace. Certains d'entre eux ont également perdu des pédoncules et tous ont les yeux laiteux. Ils bougent et tournent moins vite que les tyrannœils normaux, à tel point qu'ils sont toujours les derniers à agir au cours d'un round de combat.

Un tyrannœil mort-vivant peut utiliser les pouvoirs de ses yeux restants comme il le faisait de son vivant. Les blessures ayant entraîné son décès et la transformation en mort-vivant rendent toutefois 2-5 de ses yeux inutilisables (déterminez-les aléatoirement ; l'œil central peut faire partie de ceux qui sont perdus). Bien que le passage du temps permette au tyramort de récupérer une plus grande vivacité de mouvement, les yeux perdus (et leurs pouvoirs) le sont à tout jamais.

Les pouvoirs de *charme* sont automatiquement perdus. Soit les yeux concernés deviennent inutilisables (60 % de chances), soit ils fonctionnent comme un sort d'*immobilisation des monstres* extrêmement limité (40 % de chances) : quiconque rate son jet de sauvegarde contre les sorts est paralysé, mais seulement tant que l'œil continue de le fixer. S'il vient à choisir une autre cible ou si la victime est déplacée (ou même si on lui couvre les yeux), la paralysie cesse au bout de 1-3 rounds. Les tyramorts sont immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme* et *immobilisation*.

S'il n'est pas contrôlé magiquement par une autre créature, un tyramort flotte, immobile, jusqu'à ce que vienne le moment d'obéir aux instructions que lui a laissées son créateur (par exemple "Attaque tous les humains qui pénètrent dans cette pièce jusqu'à ce qu'ils soient tous morts ou qu'ils aient fui. Ne sors pas de la salle."). Si un "nouveau" tyramort ne reçoit pas immédiatement d'ordre, il attaque toutes les créatures vivantes qu'il aperçoit. Il arrive parfois que de tels monstres apparaissent spontanément, mais la plupart du temps, ils sont créés par des jeteurs de sorts maléfiques (mages humains, illithids, etc.). Certains tyrannœils bannis par les leurs pratiquent également cette magie à l'encontre de leurs semblables décédés.

Les tyramorts n'ont aucune interaction sociale et ne sont pas même conscients d'exister. Ce ne sont que les serviteurs de leur maître. Ils ne possèdent pas la moindre volonté mais étaient autrefois des monstres hautement intelligents, ce qui explique qu'ils utilisent leurs pouvoirs au maximum de leurs capacités en cas de combat. Lorsqu'un tyramort est contrôlé par une autre créature, considérez qu'il a la même intelligence que son maître.

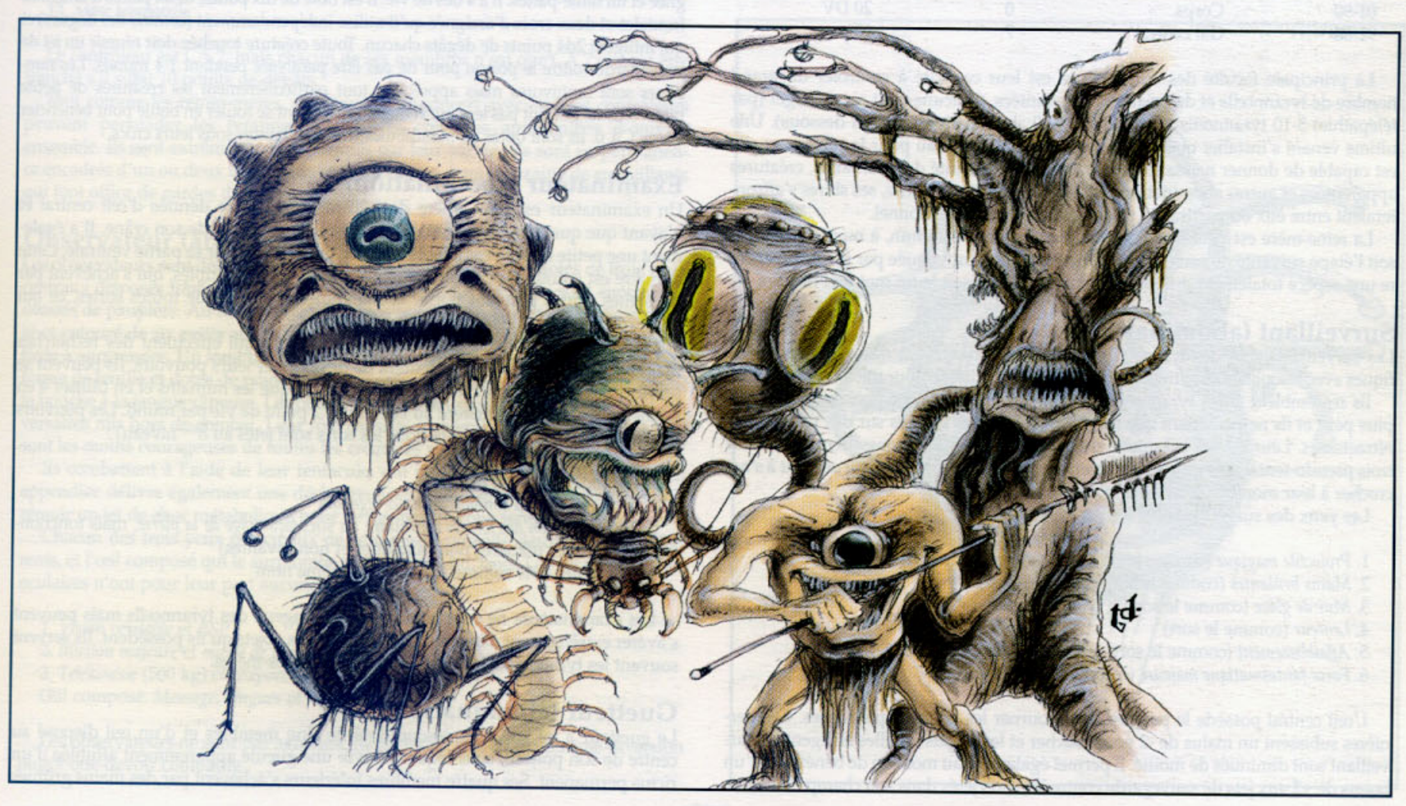
Les tyramorts sont créés à partir de tyrannœils mourants. Un certain sort, qui aurait été conçu par des mages humains il y a une éternité, fait passer le monstre de l'état de créature vivante à celui de mort-vivant et permet de lui donner ses instructions. Il existe toutefois des tyramorts incontrôlables : ceux qui, justement, ont reçu des instructions leur interdisant d'être contrôlés par qui que ce soit. Personne ne peut alors les commander, et les tyrannœils s'en servent souvent de pièges contre leurs rivaux.

Les humains spécialistes de la magie prétendent qu'il est extrêmement difficile de contrôler un tyramort. Les schémas mentaux des tyrannœils sont en effet extrêmement chaotiques, ce qui rend les sorts de *charme-monstres* et de *contrôle des morts-vivants* totalement inopérants contre eux. Un sort spécial doit être conçu pour contrôler un tyramort.

Jets de sauvegarde

La plupart des créatures apparentées aux tyrannœils effectuent leurs jets de sauvegarde en fonction de leurs dés de vie. Le baiser de la mort les joue, lui, comme un guerrier de niveau 10. Quant aux tyrannœils normaux et aux tyramorts, ils suivent la table suivante :

Points de vie	Jet de sauvegarde
45-49	Guerrier de niveau 10
50-59	Guerrier de niveau 12
60-69	Guerrier de niveau 14
70-75	Guerrier de niveau 16



Tyrannœil (et créatures apparentées)

	Reine-mère	Surveillant	Examinateur	Guetteur	Contrôleur	Observateur
CLIMAT/TERRAIN :	Tous (isolé)	Tous (isolé)	Tous (isolé)	Tous (isolé)	Tous (isolé)	Tous (isolé)
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare	Très rare	Très rare	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Escouade	Escouade	Escouade	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Diurne	Nocturne	Diurne	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Insectivore	Omnivore	Charognard
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)	Moyenne (8-10)	Géniale (17-18)	Faible (5-7)	Supra-géniale (19-20)	Partielle (2-4)
TRÉSOR :	I, S, T	G	Vx4	R	U	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais	Loyal mauvais	Loyal neutre	Neutre mauvais	Loyal mauvais	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	2-5	1-6	1-10	1	1-4
CLASSE D'ARMURE :	0	2 (4)	5	3/7	2/7	7
DÉPLACEMENT :	Vl 6 (A)	15, vl 3 (A)	Vl 6 (C)	9	1	Vl 6 (A)
DÉS DE VIE :	20	12 (8)	8	2	14	3+3
TAC0 :	5	9	13	19	7	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	2	1	1	8	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	5-20	2-8/2-8	1-6 ou selon l'arme	1-8 ou selon l'arme	3-12	3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Magie	Magie	Magie	Aucune	Magie	Magie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Rayon antimagique	Aucune	Magie	Magie	Magie	Magie
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	5 %	20 %	25 %	Aucune	35 %	Aucune
TAILLE :	E (2,40 m de diamètre)	E (2,40 à 3 m de diamètre)	M (1,20 m de diamètre)	M (1,50 m de haut)	E (4,50 m de haut)	G (1,80 m de diamètre)
MORAL :	Fanatique (18)	Fanatique (18)	Stable (11)	Élite (14)	Champion (16)	Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	24.000	10.000	6.000	175	15.000	420

Reine-mère (créature apparentée)

Les légendaires reines-mères sont également appelées "tyrans ultimes ou, tout simplement, "ultimes". Elles sont deux fois plus grosses que des tyrannœils normaux et n'ont pas non plus la même apparence.

Leur gueule est plus large, à tel point qu'elles peuvent avaler une proie de taille humaine sur un 20 naturel. Une fois avalée, leur victime subit 5d4 points de dégâts jusqu'à ce qu'elle meure ou parvienne à s'échapper. La gueule de la reine-mère n'est toutefois pas très profonde, et l'on peut s'en sortir en réussissant un simple jet d'attaque.

L'ultime ne possède pas le moindre pédoncule ; ses yeux sont protégés par des excroissances de chair qui les recouvrent totalement (il est donc impossible de les trancher). L'œil central a 15 points de vie.

1d100	Localisation	CA	Points de vie
01-90	Corps	0	20 DV
91-00	Œil central	7	15 pv

La principale faculté des reines-mères est leur capacité à contrôler un grand nombre de tyrannœils et de créatures apparentées. Chacune peut ainsi diriger (par télépathie) 5-10 tyrannœils normaux ou 5-20 abominations (voir ci-dessous). Une ultime venant s'installer quelque part est un véritable fléau pour la région car elle est capable de donner naissance à toute une communauté de tyrannœils, créatures apparentées et autres abominations. Si elle venait à être détruite, ses sbires s'affronteraient entre eux ou partiraient pour trouver un antre personnel.

La reine-mère est peut-être l'ancêtre du tyrannœil commun, à moins qu'elle ne soit l'étape suivante de son évolution, une mutation provoquée par magie ou encore une espèce totalement différente. Personne ne connaît le fin mot de l'histoire.

Surveillant (abomination)

Les surveillants sont des tyrannœils combattants qui élèvent des montures spécifiques avec lesquelles ils entretiennent un lien télépathique pour mieux les contrôler.

Ils ressemblent à des tyrannœils normaux, mais leur globe oculaire central est plus petit et ils ne possèdent que six yeux secondaires montés sur des pédoncules rétractables. Leur gueule est munie de nombreux crocs et ils possèdent également trois pseudo-tentacules griffus qui ornent leur base. Ces derniers leur servent à s'accrocher à leur monture et à se lier télépathiquement à elle.

Les yeux des surveillants ont les pouvoirs suivants :

1. *Projectile magique* (comme le sort, deux projectiles par round)
2. *Mains brûlantes* (comme le sort, au 8ème niveau)
3. *Mur de glace* (comme le sort)
4. *Lenteur* (comme le sort)
5. *Affaiblissement* (comme le sort)
6. *Force fantasmatique majeure* (comme le sort)

L'œil central possède le pouvoir de détourner les attaques physiques. Ces dernières subissent un malus de -2 pour toucher et les dégâts qu'elles infligent au surveillant sont diminués de moitié. Il permet également au monstre de bénéficier d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts jetés dans son champ de vision.

Les montures des surveillants sont manifestement insectoïdes ; elles sont couvertes de chitine, ont de multiples pattes et des yeux relativement simples sur le plan biologique.

Un surveillant a normalement 8 dés de vie. Toutefois, lorsqu'il est accroché à sa monture, il fait corps avec elle et tous deux deviennent une créature unique à 12 DV. Dès que la paire surveillant/monture a perdu la moitié de ses points de vie, la monture voit ses capacités de déplacement réduites de moitié et le surveillant n'a plus que 1 seule attaque physique par round. Un surveillant peut, s'il le souhaite, s'enfuir et laisser sa monture se débrouiller seule (cette dernière est alors pénalisée de -4 à ses jets d'attaque). Les surveillants sont CA 4, ou 2 lorsqu'ils sont montés. Ils peuvent utiliser tous leurs pouvoir depuis le dos de leur monture, à condition de prendre en compte les angles d'attaque possibles.

Rampeur (monture typique) : un rampeur ressemble à un croisement entre une araignée et un mille-pattes. Il a 4 dés de vie. Il est doté de dix pattes, deux paires d'antennes frontales et deux crocs d'araignée qu'il utilise indépendamment (comme des dagues) et qui infligent 2d4 points de dégâts chacun. Toute créature touchée doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas être paralysée pendant 1-4 rounds. Les rampeurs sont omnivores mais apprécient tout particulièrement les créatures de petite taille. S'ils ne portent pas leur surveillant, ils peuvent se rouler en boule pour bénéficier d'une CA 0. Ils sont dotés de mandibules très tranchantes sous leurs crocs.

Examinateur (abomination)

Un examinateur est une sphère de 1,20 m de diamètre dénuée d'œil central et n'ayant que quatre yeux montés sur antennes au sommet de son crâne. Il a également une petite bouche semblable à celle d'une sangsue sur sa partie ventrale. Cette dernière est entourée de quatre pattes à articulations multiples, qui s'achèvent par de petites griffes pouvant porter et manipuler des outils de toutes sortes, ce qui constitue la principale force de l'examinateur.

Les examinateurs sont des érudits et des clercs qui effectuent des recherches magiques, créent des objets et tentent de développer leurs pouvoirs. Ils peuvent se servir d'objets ou d'outils avec autant d'aisance que les humains et en utiliser 4 en même temps. Ils se régénèrent au rythme de 1 point de vie par round. Les pouvoirs de leurs yeux sont les suivants (tous les sorts sont jetés au 8ème niveau) :

1. *Agrandissement* ou *réduction*
2. *Identification* ou *connaissance des légendes*
3. *Transmutation des formes* (similaire au sort *façonnage de la pierre*, mais fonctionne sur toutes les matières non-magiques et non-vivantes)
4. *Renvoi des sorts* comme l'anneau du même nom

Les examinateurs ne sont pas les plus courageux des tyrannœils mais peuvent s'avérer extrêmement dangereux en fonction des objets qu'ils possèdent. Ils servent souvent les tyrannœils, les contrôleurs et les reines-mères.

Guetteur (abomination)

Le guetteur a un corps simiesque doté de cinq membres et d'un œil disposé au centre de son poitrail, sous lequel s'ouvre une gueule apparemment affublée d'un rictus permanent. Ses quatre membres inférieurs s'achèvent par des mains griffues

composées de trois doigts et deux pouces. Quant au cinquième, qui surplombe le corps, il s'agit d'un long tentacule préhensile recouvert de chitine molle et de petits poils rêches semblables à ceux d'une mouche. Les guetteurs sont les seuls monstres de ce type à ne pas porter le moindre vêtement, un harnachement leur permettant de transporter leurs armes et outils. Pour le combat, ils affectionnent tout particulièrement les armes d'hast à deux lames.

Les guetteurs sont quasiment des robots et ne s'interrogent jamais sur leur sort. Leur œil possède une des facultés suivantes, et une seule (au 6ème niveau) :

1. *Émotion*
2. *Guérison*
3. *Dissipation de la magie*
4. *Langues*
5. *Force fantasmatique*
6. *Protection* (comme les parchemins du même nom, au choix, mais un seul type à la fois)

Contrôleur (abomination)

Les contrôleurs ressemblent à des arbres de chair. Ils possèdent un total de treize membres, qui tous s'achèvent par un bourgeon cachant un globe oculaire. Un de ces membres constitue la "cime" de la créature, et il est entouré de trois gueules laissant en permanence échapper un concert de geignements. Huit autres appendices semblables à des lianes et couverts de piquants sont utilisés pour manipuler des outils et de se défendre, chacun pouvant infliger 1d10+2 points de dégâts. La base des contrôleurs ressemble à un amas de racines. Ils peuvent se déplacer, mais extrêmement lentement, lorsque cela est nécessaire. Ils sont, par contre, totalement incapables de léviter.

Ils sont recouverts d'une moisissure qui change de couleur à leur gré. Le plus souvent, ils choisissent le gris, le brun et le vert tacheté.

Ces monstres peuvent utiliser n'importe quel objet ou arme. Les pouvoirs de leurs treize yeux sont les suivants (au 14ème niveau) :

1. *Cône de froid*
2. *Dissipation de la magie*
3. *Paralysie*
4. *Chaîne d'éclairs*
5. *Télékinésie* (125 kg)
6. *Émotion*
7. *Charme de masse*
8. *Domination*
9. *Suggestion de masse*
10. *Création majeure*
11. *Renvoi des sorts*
12. *Immunité de Serten contre les sorts*
13. *Stase temporelle*

Le contrôleur est CA 2, mais chacun de ses membres n'est que CA 7 et peut être tranché s'il subit 10 points de dégâts.

Tout comme les reines-mères, qui agissent de concert avec eux, les contrôleurs peuvent persuader les tyrannœils et autres créatures apparentées d'œuvrer ensemble. Ils sont extrêmement préoccupés par leur survie ; ils sont en permanence encadrés d'un ou deux tyrannœils et d'une bonne demi-douzaine de surveillants qui font office de gardes du corps.

Observateur (abomination)

Les observateurs sont des sphères de 1,80 m de diamètre. Ils sont dotés de trois yeux centraux disposés tout autour de leur corps. Ces globes oculaires sont énormes et dénués de paupière. Au sommet de leur corps se trouve un autre œil, mais composé et entouré de six petits autres yeux. Un observateur est donc excessivement difficile à surprendre. Un long tentacule s'achevant par une membrane préhensile en forme de feuille et dotée de pointes jaillit de sous son ventre, juste à côté de sa petite bouche à la langue râpeuse. Les observateurs se nourrissent de charogne et d'adversaires mis hors de combat. Leur rôle consiste à obtenir des renseignements. Ce sont les moins courageuses de toutes les créatures apparentées au tyrannœil.

Ils combattent à l'aide de leur tentacule, qui inflige 3d6 points de dégâts. Cet appendice délivre également une décharge électrique. Toute créature touchée doit réussir un jet de choc métabolique pour ne pas perdre conscience.

Chacun des trois yeux principaux de ce monstre possède deux pouvoirs différents, et l'œil composé qui le surplombe en a, quant à lui, trois. Les six petits globes oculaires n'ont pour leur part aucune faculté.

1. *Vision véritable* et *ESP*
2. *Illusion majeure* et *magie de la demi-ombre*
3. *Télékinésie* (500 kg) et *téléportation*

Œil composé. *Message*, *langues* et *suggestion*

Les observateurs ne sont pas agressifs. Ils préfèrent fuir ou opérer une diversion plutôt que devoir combattre.

Autres tyrannœils et créatures apparentées

Les différentes espèces de tyrannœils ne se limitent pas à celles qui sont présentées dans les pages qui précèdent. La nature même de cette race permet de nombreuses mutations et abominations, dont celles qui suivent (la liste n'est pas exhaustive).

Tyrannœil mage

Ce tyrannœil rejeté par les siens a sciemment détruit son œil central pour pouvoir jeter des sorts. Il le fait en véhiculant l'énergie nécessaire par l'un de ses pédoncules, ce qui lui permet de remplacer le pouvoir de l'œil concerné par un sort de son choix.

Orbe ancien

Ce tyrannœil d'âge extrêmement avancé est doté d'un pouvoir et d'une intelligence presque divins. Il a perdu l'usage de certains de ses pédoncules, mais ses points de vie sont plus nombreux et il a la faculté de jeter des sorts. Il serait même capable de créer et de contrôler des tyramorts.

Orbus

Ce tyrannœil chétif et de couleur blanche ne possède plus que son œil central (et son *rayon antimagique*). Il aurait également de grandes facultés magiques.

Spectrosphère

Ce tyrannœil mort-vivant et fantomatique est créé par les explosions d'origine magique.

Kasharin

Un autre mort-vivant, capable de véhiculer la maladie qui l'a tué.

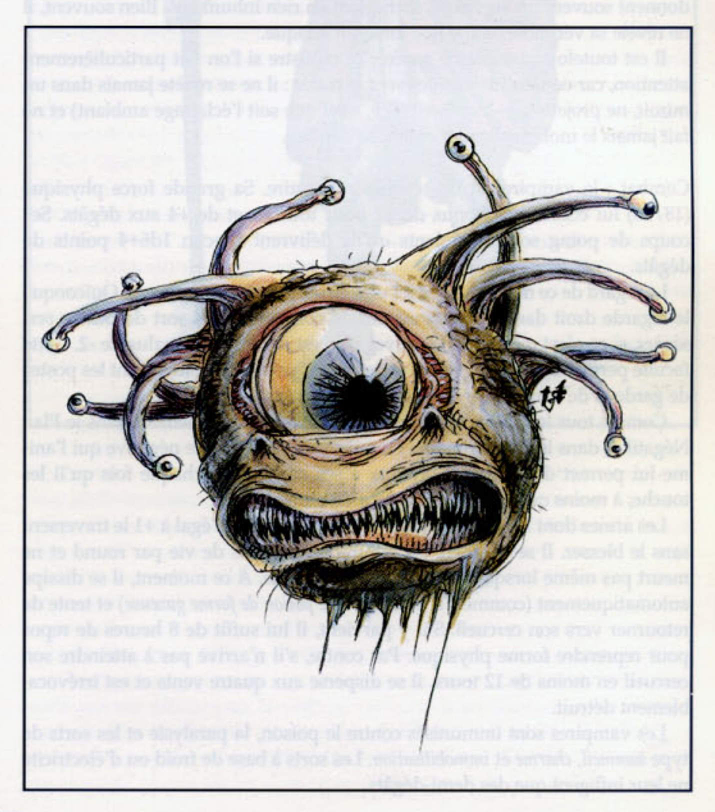
Astrophage

Cette abomination est une gigantesque créature apparentée au tyrannœil, semblable à un rocher et totalement dénuée de globes oculaires.

Gorbel

Le gorbel est une créature apparentée extrêmement farouche. Doté de griffes, il ne possède aucun pouvoir magique mais a la désagréable habitude d'exploser lorsqu'on l'attaque.

Il existe également des tyrannœils pouvant sembler "normaux" mais dont les yeux possèdent des pouvoirs magiques différents de la normale (comme *détection du mensonge* en lieu et place de *rayon de la mort*). Ces monstres sont généralement traités comme des parias par les autres tyrannœils et créatures apparentées.



Vampire

CLIMAT/TERRAIN :	Terre ferme
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Spécial
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	F
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	1
DÉPLACEMENT :	12, vl 18 (C)
DÉS DE VIE :	8+3
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	5-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption d'énergie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touché par les armes au moins +1, voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,65 m à 2 m de haut)
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Occidental : 8.000 Oriental : 9.000



De tous les morts-vivants d'alignement chaotique mauvais qui hantent le monde de la nuit, le vampire est de loin le plus terrible. Il se meut sans faire de bruit et s'en prend aux êtres vivants sans faire montre de la moindre pitié ou de la moindre compassion. À moins de se trouver loin sous la surface du sol, il doit retourner dans son cercueil quand le jour se lève, il doit d'ailleurs y revenir de temps en temps même lorsqu'il "vit" hors de portée des rayons du soleil, car c'est le contact de la terre qui tapisse le fond de son cercueil qui lui permet de conserver l'intégralité de ses pouvoirs.

L'aspect du vampire est l'un des points qui le rendent si effrayant. Car, contrairement aux autres morts-vivants, lui peut se promener au milieu des mortels sans se faire remarquer. En effet, bien que ses traits soient durs et lui donnent souvent un air féroce, ils ne sont en rien inhumains. Bien souvent, il ne révèle sa véritable nature que lorsqu'il attaque.

Il est toutefois possible de repérer ce monstre si l'on fait particulièrement attention, car certains détails peuvent le trahir : il ne se reflète jamais dans un miroir, ne projette pas d'ombre (et ce, quel que soit l'éclairage ambiant) et ne fait jamais le moindre bruit lorsqu'il se déplace.

Combat : le vampire est un terrible adversaire. Sa grande force physique (18/76) lui confère un bonus de +2 pour toucher et de +4 aux dégâts. Ses coups de poing sont si violents qu'ils délivrent chacun 1d6+4 points de dégâts.

Le regard de ce mort-vivant est l'une de ses plus terribles armes. Quiconque le regarde droit dans les yeux est affecté comme par un sort de *charme-personnes,* si ce n'est que le jet de sauvegarde est assorti d'un malus de -2. Cette faculté permet souvent au vampire de passer sans encombre devant les postes de garde et de surprendre ses proies.

Comme tous les autres morts-vivants, il existe simultanément dans le Plan Négatif et dans le Plan Primaire. La puissance de l'énergie négative qui l'anime lui permet d'absorber 2 niveaux à ses adversaires chaque fois qu'il les touche, à moins qu'il ne combatte à l'aide d'une arme.

Les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +1 le traversent sans le blesser. Il se régénère au rythme de 3 points de vie par round et ne meurt pas même lorsqu'il tombe à 0 point de vie. À ce moment, il se dissipe automatiquement (comme s'il avait bu une *potion de forme gazeuse*) et tente de retourner vers son cercueil. S'il y parvient, il lui suffit de 8 heures de repos pour reprendre forme physique. Par contre, s'il n'arrive pas à atteindre son cercueil en moins de 12 tours, il se disperse aux quatre vents et est irrévocablement détruit.

Les vampires sont immunisés contre le poison, la paralysie et les sorts de type *sommeil, charme* et *immobilisation*. Les sorts à base de froid ou d'électricité ne leur infligent que des demi-dégâts.

Ils peuvent prendre leur *forme gazeuse* à volonté, ce qui leur permet de s'échapper de presque toutes les situations et les immunise contre la quasi-totalité des attaques. Ils possèdent également la faculté de *changement de forme,* qui les autorise à prendre l'aspect et les caractéristiques d'une grosse chauve-souris (d'où les possibilités de vol indiquées à la ligne "Déplacement", ci-dessus).

Les vampires sont également capables d'appeler des animaux à leur aide. S'ils se trouvent sous terre, ils font le plus souvent appel à 10-100 rats ou chauves-souris (ces dernières sont incapables d'attaquer physiquement mais peuvent gêner la visibilité des adversaires du vampire et semer la confusion dans leurs rangs). En extérieur, ils convoquent généralement 3-18 loups. Quel que soit le type d'animaux choisi, ceux-ci se manifestent en 2-12 rounds.

Ce monstre peut à volonté utiliser l'équivalent du pouvoir *patte d'araignée,* ce qui lui permet d'escalader les parois les plus abruptes qui soient. Bien souvent, il se sert de cette faculté pour atteindre les étages supérieurs sans alerter les individus de garde au rez-de-chaussée. Cela lui permet également d'aller se réfugier en des lieux où les mortels n'ont aucune chance de venir le rejoindre.

Mais malgré ses immenses pouvoirs, le vampire n'est pas dénué de faiblesses. L'odeur de l'ail le repousse, et il est incapable de s'en approcher. Il recule également si on lui présente avec conviction un miroir ou le symbole sacré d'un dieu bon et loyal. Cela ne lui fait toutefois aucun mal ni ne le force à s'enfuir. L'ail l'empêche juste d'attaquer ou de pénétrer dans une pièce, tandis que les miroirs et les symboles sacrés l'obligent à trouver le moyen de se débarrasser de ces immondes objets pour atteindre ses proies. La plupart du temps, le vampire se sert de ses créatures pour venir à bout de ces obstacles. Par exemple, un individu charmé peut soudain recevoir l'ordre d'attaquer le personnage qui retient le vampire à l'aide de son symbole sacré. Il est également important de noter que le symbole d'un dieu loyal bon affecte le vampire quelles qu'aient pu être les convictions religieuses de ce dernier de son vivant. Un tel objet le brûle s'il vient à entrer en contact avec sa chair et lui inflige les mêmes dégâts qu'une fiole d'eau bénite : 1d6+1 points.

Mais si ceux qui connaissent bien les vampires peuvent donc s'en protéger, il leur est également possible de les détruire. Tout vampire se retrouvant exposé à la lumière du jour perd instantanément ses pouvoirs et se retrouve annihilé en 1 round. De la même manière, si l'on parvient à le plonger dans de l'eau courante, il perd un tiers de ses points de vie par round et meurt

définitivement au terme du troisième. Enfin, il est possible de le tuer en lui plantant un pieu en bois dans le cœur. Le problème, c'est qu'il revient à la vie dès que quelqu'un retire le pieu, à moins de prendre des mesures véritablement draconiennes qui consistent à lui trancher la tête et à lui remplir la bouche d'hosties (ou de leur équivalent).

Son aversion pour l'ail et les symboles sacrés est loin d'être la seule restriction avec laquelle le vampire doit composer. Il est, par exemple, incapable de pénétrer dans un bâtiment sans que l'un des habitants ne l'y ait au préalable invité (cet interdit ne s'applique pas aux édifices publics et autres magasins ou débits de boissons qui, par définition, "invitent" tout le monde à entrer). Une fois que le mort-vivant a reçu l'autorisation de pénétrer dans les lieux, il peut par la suite entrer et sortir quand il le désire. Souvent, il obtient son invitation en charmant l'un des serviteurs ou habitants de la demeure où il désire s'introduire.

Tout humain ou humanoïde tué par un vampire est condamné à en devenir un lui-même (sauf si le mort-vivant l'a occis à l'aide d'une arme). Ceux qui traquent ces monstres doivent donc se montrer extrêmement prudents s'ils ne veulent pas encourir une fin bien pire que la mort. La transformation se produit le lendemain de leur enterrement. Ceux qui ne sont pas ensevelis ne deviennent toutefois pas morts-vivants, et c'est pourquoi les croyances populaires veulent que l'on brûle ou que l'on détruise totalement la dépouille de toutes les victimes d'un vampire. Le nouveau mort-vivant est automatiquement sous le contrôle de son créateur. Si ce dernier est détruit, tous les vampires qu'il avait créés acquièrent aussitôt leur indépendance.

La plupart du temps, ces créatures ne perdent pas les pouvoirs et le savoir qui étaient les leurs de leur vivant. Un vampire peut donc avoir des talents de voleur ou jeter des sorts de magicien ou de prêtre (à condition que son dieu accepte de continuer à lui accorder des sorts). Mais quoi qu'il en soit, le vampire nouvellement formé devient automatiquement chaotique mauvais.

Habitat/Société : les vampires vivent dans des lieux de mort et de désolation qui ne leur rappellent en rien l'existence qu'ils ont autrefois connue. Châteaux ou chapelles en ruine et cimetières laissés à l'abandon leur conviennent ainsi parfaitement, tout comme les endroits où se sont déroulées de terribles batailles ou de grandes tragédies. Ils se sentent souvent liés à certains sites morbides, comme la tombe d'un individu qui s'est suicidé ou le lieu d'un meurtre.

Ils préparent leurs plans avec calme et de façon méticuleuse. Il n'est pas rare qu'ils se lancent ainsi dans des projets qui mettront des décennies, voire des siècles, à se réaliser. Compte tenu de l'immortalité qui est désormais la leur, ils sont convaincus que le temps est leur allié et qu'il finit toujours par vaincre des adversaires qui pourraient se révéler plus puissants qu'eux (il leur suffit juste d'aller se cacher pendant quelques dizaines d'années et de refaire surface quand leurs ennemis ne sont plus).

Ces morts-vivants sont généralement solitaires. Lorsqu'on les trouve à plusieurs, il s'agit le plus souvent d'un seigneur vampire et de serviteurs qu'il a lui-même créés. Cela lui permet d'étendre son influence sur un territoire bien plus grand, sans s'exposer personnellement aux attaques des chasseurs de gloire.

Les vampires n'éprouvent en général que mépris pour l'univers et les vivants. Ne pouvant plus eux-mêmes exister normalement, ils sont devenu des monstres avides de vengeance et qui ne cherchent qu'à propager la terreur. Lorsqu'un vampire en crée un autre, il le considère comme un outil, rien de plus. Ce sbire est alors chargé des missions que son maître juge trop risquées ou indignes de lui. En cas de besoin, le vampire sacrifie ces pions sans le moindre remords.

Écologie : le vampire n'a pas sa place dans le monde des vivants. C'est une créature des ténèbres qui ne vit que pour étendre le règne du mal et du chaos. Il est presque toujours craint par les habitants de la région dans laquelle il a décidé de s'installer. Sa présence surnaturelle est extrêmement perceptible et les chiens et autres animaux du même genre manifestent clairement leur inquiétude lorsqu'il approche.

Ce monstre se nourrit de l'énergie vitale des êtres vivants. À moins qu'il n'ait spécifiquement besoin de nouveaux serviteurs, il fait toutefois attention à ne pas tuer ses proies (et quand il désire vraiment la mort d'un individu donné, il prend bien garde à ce que la dépouille soit par la suite détruite pour que l'autre ne devienne pas à son tour vampire).

Vampire oriental

Les vampires orientaux sont peut-être plus terribles encore que ceux de l'Occident. Bien que leurs forces (et leurs faiblesses) soient à peu près toutes les mêmes que celles de leurs cousins, ils peuvent également disparaître à volonté. Une fois invisibles, ils bénéficient de tous les avantages que procure cet état, comme le fait que leurs adversaires les attaquent à -4. Ils sont, par contre, incapables de charmer les mortels et ne peuvent pas non plus prendre *forme gazeuse*.



Vase/Gelée/Limon

	Limon olivâtre	Limonstre	Gelée moutarde	Gelée paralysante
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain	Endroit humide	Souterrain	Souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare	Rare	Rare	Rare
ORGANISATION :	Colonie	Colonie	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Nocturne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Charognard	Carnivore	Charognard	Charognard
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Animale (1)	Moyenne (8-10)	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1-20	1	1
CLASSE D'ARMURE :	9	9	4	8
DÉPLACEMENT :	0	6	9	4
DÉS DE VIE :	2+2	Voir ci-dessous	7+14	3
TAC0 :	19	Voir ci-dessous	13	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	Aucune	1	1 ou 2	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Aucun	Voir ci-dessous	5-20	2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Limon olivâtre	Voir ci-dessous	Paralysie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Uniquement touché par les armes au moins +1	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	10 %	Aucune
TAILLE :	P (1,20 m de diamètre)	Spécial	G (2,70 m à 3,60 m de diamètre)	G (3 m de côté)
MORAL :	Moyen (10)	Moyen (9)	Élite (13-14)	Moyen (9)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420	Spécial	4.000 (2.000 si elle est à moitié tuée)	420

Il existe de nombreuses variétés de vases, gelées et autres limons. On ne cesse d'ailleurs d'en découvrir de nouvelles au fur et à mesure que des magiciens fous cherchent à créer la vie (ou du moins des entités capables de nettoyer efficacement un complexe). Le point commun de tous ces monstres est une substance acide qui dissout les chairs ainsi que les armes et les armures.

Limon olivâtre

Le limon olivâtre est un végétal monstrueux apparenté au limon vert et qui pousse au plafond. Plus dangereux que le limon vert, il apprécie tout particulièrement les souterrains humides. Il se nourrit des animaux, végétaux et autres métaux qui passent à proximité. Les vibrations que produit une créature lui suffisent pour savoir quand il lui faut se détacher du plafond pour tomber sur elle. L'armure que porte la cible n'est pas prise en compte pour déterminer si le limon touche (pas plus que son éventuel bonus de Dextérité, à moins que la victime ne soit consciente de l'attaque et ne tente de l'esquiver). Dès qu'il entre en contact avec sa proie, il libère un poison de contact qui anesthésie la zone touchée (ce qui empêche de s'apercevoir que l'on a été attaqué) puis s'étend sur le corps de son nouveau porteur, pénétrant son épiderme en de multiples points à l'aide de vrilles minuscules qui lui permettent de se nourrir de ses fluides corporels. Humains et demi-humains sont souvent attaqués par le limon olivâtre au niveau de la colonne vertébrale, et leur cerveau est bien vite affecté par le processus de transformation qui s'est emparé de leur corps. Une victime surprise doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison. Si elle le rate, elle ne s'est pas aperçue que le limon s'est laissé tomber sur elle. Quiconque se trouve non loin a 50 % de chances d'apercevoir le monstre, pourcentage qui ne peut être amélioré qu'à l'aide d'objets magiques (à moins d'inspecter minutieusement le dos de la victime, auquel cas le limon est aussitôt détecté).

En l'espace de 2-8 heures, le porteur n'a désormais plus comme seule ambition que de nourrir le limon tout en le protégeant et en lui permettant de se développer plus encore (ce qui implique naturellement de faire en sorte que ses éventuels compagnons ne soient pas au courant de la présence de la créature). Si les amis d'un personnage infesté commencent à se poser des questions quant aux actes de ce dernier ou s'ils cherchent à détruire le limon, le porteur s'échappe à la première occasion. Il lui faut désormais se nourrir deux fois plus qu'auparavant, sans quoi il dépérit rapidement (il perd 10 % de ses points de vie par jour, arrondis à l'entier supérieur, et ne peut plus être soigné par magie au cours de cette période). Au bout de 7-12 jours (1d6+6), il se métamorphose soudainement en végétal, ce qui lui inflige une douleur atroce (le limon a graduellement remplacé sa chair et ses muscles par des fibres végétales avec lesquelles il est lié par symbiose). La créature nouvellement formée n'a plus rien à voir avec l'être qu'elle était avant ni avec ses anciens compagnons. Elle est désormais plus proche de la plante que de l'humanoïde et se nourrit par photosynthèse et/ou à la manière d'un parasite. Le limonstre qu'elle est devenue se transforme en limon olivâtre lorsqu'on le tue.

Ce limon ne peut être détruit que par l'acide, un froid glacial, le feu ou encore un sort de *guérison des maladies*. Les sorts qui affectent les plantes fonctionnent également, encore qu'*enchevêtrement* ne présente guère d'application pratique dans ce cas précis. Limon vert et limon olivâtre sont totalement opposés. Lorsqu'ils se retrouvent en contact, ils s'attaquent et se neutralisent mutuellement.

Dès qu'un personnage infecté a été transformé en limonstre, il faut au moins un *souhait mineur* pour lui faire retrouver son état normal.

Limonstre

Les limonstres, que l'on appelle souvent "zombis olivâtres", sont le résultat final de la métamorphose que le limon vert fait subir à son porteur. La créature végétale nouvellement formée est liée par symbiose au limon qui l'a créée. Ce lien symbiotique fonctionne jusqu'à 300 km de distance, mais pas si le limonstre et son créateur ne se trouvent plus dans le même plan. Le limon peut appeler ses zombis s'il se sent attaqué, et ceux-ci lui obéissent sans la moindre discussion.

Quelle que soit leur apparence et quoi qu'ils aient pu être au cours de leur existence antérieure, la puissance des limonstres dépend uniquement de leur taille :

Taille	DV	Dégâts par attaque
Minuscule	1+2	1d3
Petit	3+2	1d4
Moyen	5+2	2d4
Grand	8+3	3d4
Énorme	12+2	4d4
Titanesque	16	4d6

Les limonstres sont reliés entre eux par télépathie (200 m maximum) et se rassemblent lorsqu'ils ont besoin d'aide ou pour se nourrir. Il faut les étudier de près pour découvrir leur apparence originelle.

Ils peuvent résider dans des complexes souterrains très peuplés, mais aussi dans des forêts extrêmement humides ou encore des marécages. Ils sont particulièrement à l'aise sur la terre ferme ou dans une eau chaude et peu profonde. Ils recherchent d'autres porteurs pour le limon qu'ils transportent et attaquent les créatures de taille humaine à vue. Chaque fois qu'ils touchent leur adversaire, ils ont 10 % de chances de l'infecter. S'ils y parviennent, ils changent de cible ou s'enfuient (ils ne veulent surtout pas tuer le nouveau porteur).

Les limonstres sont blessés par l'acide, un froid glacial, le feu et les *projectiles magiques*. Les sorts qui affectent les plantes fonctionnent également à leur

encontre, encore qu'*enchevêtrement* ne soit guère utile dans ce cas précis. Les armes restent, quant à elles, sans effet, de même que l'électricité et les sorts qui affectent l'esprit. Les dégâts physiques infligés au limonstre endommagent toutefois son squelette, tant et si bien que, si l'on vient à lui délivrer au moins autant de points de dégâts qu'il a de points de vie, il s'effondre et se transforme en limon olivâtre. Lorsque l'on applique du limon vert sur un tel zombi, il neutralise le limon olivâtre et lui inflige 2d4 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'il soit réduit à l'état de squelette (non animé).

L'intelligence d'un limonstre n'est pas supérieure à celle d'un animal, mais elle lui permet de tirer profit de son expérience. Le monstre peut ainsi tendre des pièges (très simples) et, par exemple, attendre ses proies au fond d'une fosse.

Gelée moutarde

La première gelée moutarde fut créée le jour où une jeune magicienne essaya de se métamorphoser en gelée ocre. Son sort échoua, et elle devint la première gelée moutarde au monde. Elle s'est depuis grandement multipliée, et ce monstre est devenu une menace très sérieuse dans de nombreuses régions.

Cette amibe est nettement plus dangereuse que la gelée ocre. La gelée moutarde est translucide, et donc extrêmement difficile à repérer tant qu'elle n'a pas attaqué. Le seul indice permettant de déceler sa présence est une légère odeur de moutarde (la plante) en pleine floraison. Dès que la créature attaque, il est possible de la distinguer. Elle est de couleur brun-jaune très pâle.

En temps normal, la gelée moutarde attaque à l'aide d'un pseudopode acide qu'elle fait jaillir de sa masse. Elle sécrète une puissante vapeur affectant toutes les créatures distantes de moins de 3 m. Ces dernières doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison si elles ne veulent pas se sentir prises d'une profonde léthargie et se mettre à se mouvoir deux fois moins vite qu'à l'habitude. L'effet de ce poison dure pendant 2 rounds pour chaque jet de sauvegarde raté (il faut en effectuer 1 par round).

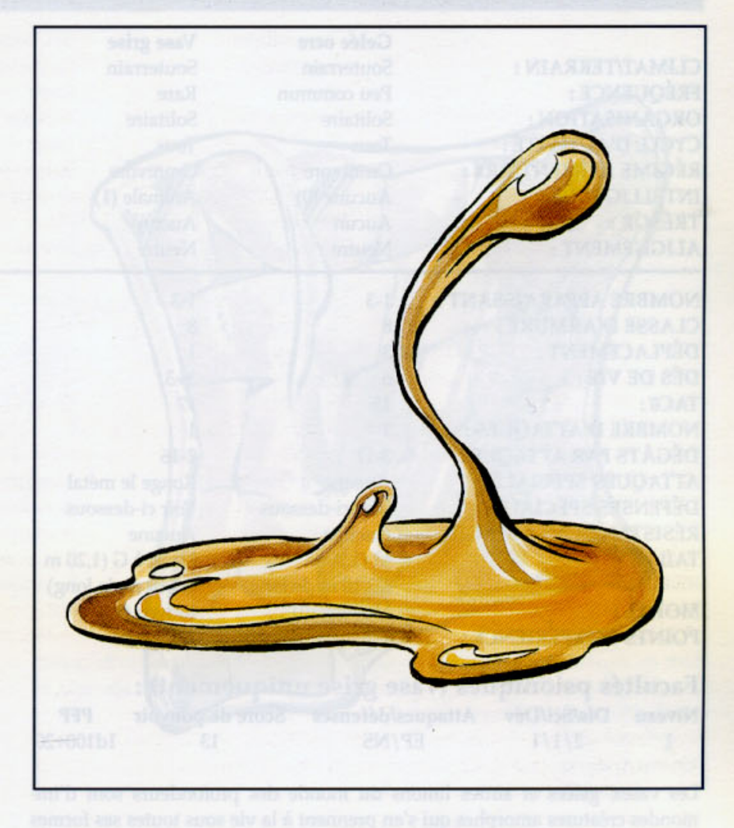
Chaque fois qu'elle le souhaite, cette créature peut se diviser en deux entités plus petites, mais également plus rapides (VD 18). Chacun de ces monstres peut attaquer indépendamment mais n'a que la moitié des points de vie totaux de la gelée. Cette dernière peut donc, par exemple, entrer dans une salle, se séparer en prévision d'un combat, puis se reformer quelques rounds plus tard et constituer un large cylindre pour entourer un pilier en haut duquel sa proie est allée se réfugier. Contrairement à la gelée ocre, la gelée moutarde ne peut pas se glisser par de minuscules interstices. Elle ne peut pas non plus se déplacer au plafond, mais elle est, par contre, capable de ronger les portes en bois. Il lui est également interdit de grimper aux murs, car la plus grosse partie de sa masse doit rester par terre (elle peut à peine se dresser à 1,20 m ou 1,50 m de haut).

Bien qu'intelligente, la gelée moutarde n'accorde pas la moindre valeur aux trésors, sauf pour ce qui est d'attirer les aventuriers. Il est toutefois possible qu'elle continue de transporter quelques objets de valeur après avoir dévoré sa dernière victime en date.

La gelée moutarde est immunisée contre les armes normales (et peut ronger celles qui sont en bois) ainsi que contre l'électricité. Les *projectiles magiques* la font juste grossir, au rythme de 1 point de vie gagné par point de dégâts normalement infligé par le sort. Le froid ne lui délivre que des demi-dégâts, mais toutes les autres attaques ont leur effet normal.

Gelée paralysante

Ce parent du cube gélatineux a été créé par un mage désormais oublié qui tenait absolument à lui donner la forme d'une section de mur. La gelée paralysante est partiellement translucide et fait 3 m sur 3 m (pour une épaisseur variant entre 75 cm et 1,50 m). Lorsque l'on fait briller une vive lumière d'un côté de ce monstre, on la voit de l'autre (une *lumière éternelle* ou un éclairage



similaire permet ainsi de voir les trésors que la gelée paralysante peut éventuellement transporter). Ces créatures se déplacent sans le moindre bruit, mais elles sont en permanence environnées d'une légère odeur de vinaigre.

La gelée paralysante a de nombreux points communs avec le cube gélatineux. Tout d'abord, comme son nom l'indique, elle est capable de paralyser les créatures qui s'approchent un peu trop près d'elle. Un aventurier passant à côté de l'un de ces monstres a ainsi de grandes chances d'être attaqué par un pseudopode recouvert d'une substance anesthésiante. S'il réussit son jet de sauvegarde contre la paralysie, il ne s'aperçoit de rien. Par contre, s'il le rate, il se retrouve immobilisé pendant 5-20 rounds et la gelée cherche alors à l'envelopper pour le digérer. Tout comme le cube gélatineux, elle est immunisée contre l'électricité, les sorts affectant l'esprit, la paralysie et les sorts de type *métamorphose*. Par contre, contrairement au cube, elle est affectée normalement par les attaques à base de froid.

Ces créatures se reproduisent par fission, et une gelée particulièrement épaisse se scinde alors en deux pour en donner deux plus petites. Ce processus s'accompagne d'un atroce son de déchirure que l'on peut entendre d'assez loin.

Une gelée peut, sans le savoir, transporter des possessions matérielles ayant appartenu à ses dernières victimes en date, et ce pendant plusieurs jours. On peut donc lui assigner des trésors de type J, K, L, M, N et Q, de même que des potions, dagues et objets similaires.

Les gelées paralysantes sont tolérées dans de nombreux complexes souterrains, car elles constituent d'excellent pièges permettant de se prémunir des intrusions et nettoient les couloirs de tous les déchets indésirables. On les préfère généralement aux autres vases et gelées, car elles sont incapables de se glisser sous une porte fermée, et il est donc possible de les cantonner là où l'on veut qu'elles restent.

Vase/Gelée/Limon

	Gelée ocre	Vase grise	Vase cristalline	Cube gélatineux	Limon vert
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain	Souterrain	Eau faiblement éclairée	Souterrain	Souterrain
FRÉQUENCE :	Peu commun	Rare	Rare	Peu commun	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Colonie
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Animale (1)	Animale (1)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun (accidentel)	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-3	1-3	1-2	1	1-6
CLASSE D'ARMURE :	8	8	8	8	9
DÉPLACEMENT :	3	1	1, ng 3	6	0
DÉS DE VIE :	6	3+3	4	4	2
TAC0 :	15	17	17	17	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	3-12	2-16	4-16	2-8	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Ronge le métal	Poison	Paralysie, surprise	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,20 m à 2,10 m de long)	De M à G (1,20 m à 3,60 m de long)	De M à G (1,20 m à 3,60 m de long)	G (cube de 3 m de côté)	P (60 cm à 1,20 m de diamètre)
MORAL :	Moyen (10)	Moyen (10)	Moyen (10)	Moyen (10)	Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270	270	420	650	65

Facultés psioniques (vase grise uniquement) :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
1	2/1/1	EP/NS	13	1d100+20

Les vases, gelées et autres limons du monde des profondeurs sont d'immondes créatures amorphes qui s'en prennent à la vie sous toutes ses formes et dissolvent les chairs, les armures et les armes de leurs victimes.

Gelée ocre

Ce monstre ressemble à une amibe géante qui hante les couloirs sombres et se glisse sous les portes ou dans les fissures des murs en quête de viande ou de cellulose. Il est capable de se déplacer au plafond ou le long des murs et de se laisser tomber sur ses proies pour les prendre par surprise.

Combat : la gelée ocre attaque en essayant d'envelopper sa victime. Ses sécrétions dissolvent les chairs et infligent 1d10+2 points de dégâts aux créatures qu'elle touche. Un *éclair* ne fait que la diviser en deux monstres identiques délivrant chacun la moitié des dégâts infligés par la gelée-mère, mais elle est par contre affectée normalement par le feu et le froid.

Habitat/Société : cette créature asexuée est solitaire mais se rencontre parfois en compagnie de ses "petits" (en fait, des morceaux d'elles-mêmes qui commencent à mener une existence indépendante). Elle ne vit que pour manger et se reproduire.

Écologie : ce monstre qui dissout voracement tous les cadavres et tous les déchets est parfois toléré dans les complexes souterrains habités, car il les maintient propres. Il est toutefois difficile d'organiser le nettoyage des couloirs, d'autant que les facultés de déplacement de la gelée en font une menace permanente pour ses co-locataires.

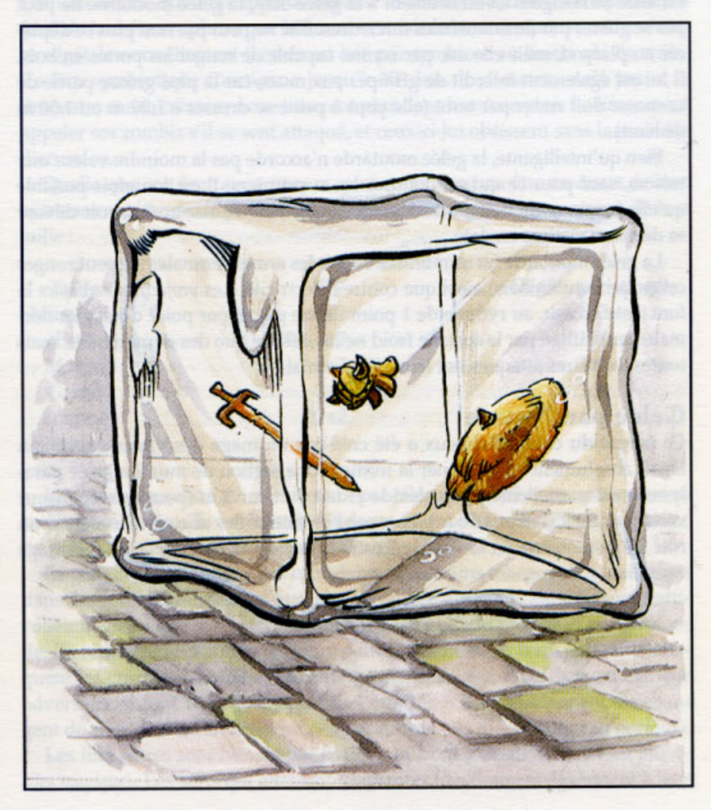
Vase grise

Cette horreur gluante ressemble à de la pierre humide ou à un bloc de sédiments et fait rarement plus de 15 à 20 cm d'épaisseur (elle peut, par contre, atteindre jusqu'à 3,60 m de long). Incapable de grimper aux murs, elle rampe le long des couloirs.

Combat : la vase grise frappe avec la soudaineté du serpent et peut ronger le métal à une allure terrifiante (cotte de mailles en 1 round, armure de plates en 2 et les armures magiques en 1 round supplémentaire par point de bonus à la CA). Les sorts restent sans effet contre ce monstre, de même que le feu et le froid. Seules l'électricité et les armes l'affectent normalement (mais ces dernières peuvent se retrouver rongées et se briser).

Habitat/Société : après un important repas, la vase grise se reproduit par scission : une petite excroissance se détache de sa masse et est laissée sur place. Le rejeton met 2 à 3 jours pour absorber la coque qui le protège du monde extérieur (elle a la consistance du cuir) puis se met aussitôt en quête de son premier repas. Il est possible que l'on rencontre plusieurs de ces monstres en même temps, mais cela est dû au plus grand des hasards vu que les vases grises sont totalement dénuées d'intelligence.

Écologie : la vase grise est un charognard des complexes souterrains. On prétend que des maîtres-forgerons conserveraient des vases grises minuscules dans des bocaux en verre et s'en serviraient pour retoucher minutieusement leurs œuvres, mais une telle pratique est particulièrement risquée.



Vase cristalline

Cette créature est une variante de la vase grise qui s'est adaptée à la vie aquatique. Elle est à 75 % invisible dans son élément naturel. Elle est transparente comme du verre, et seules quelques taches laiteuses permettent de l'apercevoir.

Combat : la vase cristalline frappe à la vitesse de l'éclair puis tente de recouvrir sa proie pour lui injecter son poison paralysant. Contrairement à la vase grise, elle est incapable de ronger le métal mais s'en prend par contre au bois, au tissu et aux chairs. À moins que sa victime ne réussisse son jet de sauvegarde contre la paralysie, elle se retrouve immobilisée et la vase cristalline a alors vite fait de la dévorer. Une proie réduite à -20 points de vie a totalement disparu. Cette vase est immunisée contre l'acide, le froid, la chaleur et le feu, mais l'électricité et les *projectiles magiques* l'affectent normalement. Les armes ne lui infligent quant à elles que 1 seul et unique point de dégâts par coup (et une arme en bois doit réussir un jet de sauvegarde contre l'acide pour ne pas se briser, rongée par le monstre).

Habitat/Société : les vases cristallines vivent dans une eau sombre ou faiblement éclairée, mais il leur est possible de subsister à l'air libre pendant plusieurs heures. Elles se reproduisent de la même manière que les vases grises mais leur rejeton met entre 7 et 10 jours pour se débarrasser de sa "coquille". Elles mangent généralement leur progéniture, mais lorsque le plan d'eau dans lequel elles résident est suffisamment vaste, il est possible d'en trouver quelques-unes cohabitant si elles n'ont aucun problème pour trouver à manger.

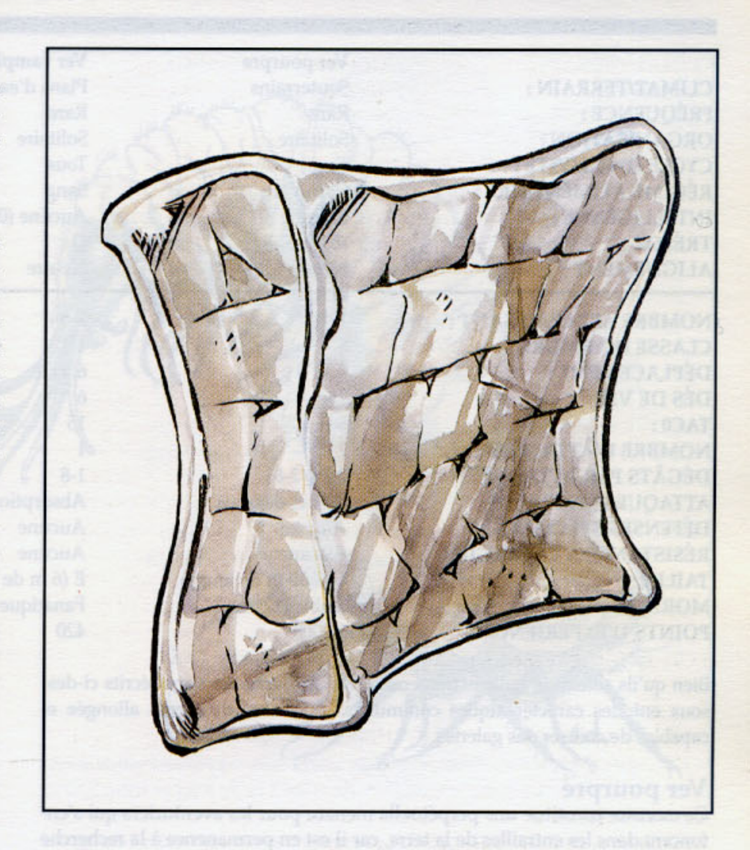
Écologie : les vases cristallines sont des charognards qui laissent derrière eux pierre et métal, et il est donc souvent possible de trouver quelques trésors à proximité de leur repaire.

Cube gélatineux

Ces cubes sont tellement transparents qu'il n'est pas toujours aisé de les apercevoir. Ils rôdent dans les couloirs des complexes souterrains et absorbent tout ce qu'ils trouvent sur leur chemin. Leurs côtés luisent faiblement, et ils laissent une traînée vaguement gluante derrière eux. Ils sont incapables de grimper aux murs, mais ceux qui sont suffisamment gros atteignent déjà presque naturellement certains plafonds.

Combat : le cube gélatineux attaque sa proie à l'aide de la base anesthésiante qui le recouvre. Toute créature ratant son jet de sauvegarde est paralysée pendant 5-20 rounds. Le cube l'enveloppe alors et sécrète ses sucs digestifs. Ce sont eux qui délivrent les dégâts indiqués (2d4 points). Les cubes gélatineux sont si difficiles à apercevoir que leurs adversaires voient leur jet de surprise pénalisé d'un malus de -3. L'électricité reste sans effet contre ce monstre, de même que la paralysie et les sorts de type *terreur, immobilisation, métamorphose* et *sommeil*. Le froid et les armes l'affectent normalement. Si jamais le cube rate son jet de sauvegarde contre une attaque à base de froid, il est ralenti de moitié et ses sucs digestifs n'infligent plus que 1d4 points de dégâts.

Habitat/Société : ce monstre dénué d'intelligence ne vit que pour manger. Il préfère les complexes souterrains fréquemment visités, car la nourriture n'y manque pas. Il se reproduit de la même manière que les vases et laisse de minuscules cubes translucides dans des coins sombres ou sur des tas d'ordures. Les petits ne sont pas protégés par leurs parents, qui les réabsorbent même parfois. Il arrive qu'un cube gélatineux ramasse des objets sans le savoir. Métaux, gemmes et bijoux sont ainsi transportés jusqu'à ce que le monstre se rende compte qu'il est incapable de les digérer. On peut donc lui assigner des trésors de type J, K, L, M, N et Q, de même que des potions, dagues et objets similaires.



Écologie : les habitants d'un complexe souterrain essayent souvent de faire en sorte que le cube gélatineux se serve de ses facultés nettoyantes dans un secteur donné. On le préfère généralement aux vases et gelées, car sa forme cubique lui interdit de passer sous les portes closes et donc de se retrouver dans les endroits où il est indésirable.

Limon vert

Cette horreur est gluante, humide et vert vif. Elle pousse au plancher, murs et plafond des endroits souterrains et peu éclairés.

Combat : ce limon est incapable d'attaquer qui que ce soit, mais perçoit les vibrations et se laisse souvent tomber sur une proie de passage. Il se fixe à l'épiderme de sa victime, qu'il transforme en limon au bout de 1-4 rounds (aucune résurrection possible). Ce monstre ronge le bois au rythme de 2 à 3 cm par heure, mais le métal lui résiste nettement moins longtemps (à peine 3 rounds pour une armure de plates). Le limon vert peut être arraché rapidement (ce qui inflige 2d8 points de dégâts à la victime), gelé ou brûlé. *Guérison des maladies* tue cette créature, mais les autres sorts et les armes restent sans effet.

Habitat/Société : le limon vert ne supporte pas la lumière et se nourrit de substances animales ou végétales ainsi que de métaux. Il est incapable de se déplacer et ne peut donc se développer que lorsque sa nourriture vient à lui. La lumière du jour l'assèche et finit par le tuer. Certaines personnes ont déjà aperçu des limons verts particulièrement énormes ou des colonies réunissant plusieurs dizaines de ces choses.

Écologie : le limon vert est un fléau craint par tous les êtres vivants, et on le brûle partout où on le trouve. Mais une fois qu'il a réussi à infester une zone donnée, il a tendance à y pousser encore et encore, même si l'on parvient à le geler ou à le brûler, car ses spores peuvent rester "en sommeil" pendant de longues années avant de germer de nouveau.

	Ver pourpre	Ver vampire	Arcanobion	Ver putride
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrains	Plans d'eau souterrains	Terre ferme (livres)	Terre ferme (ordures)
FRÉQUENCE :	Rare	Rare	Rare	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Nuée
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Sang	Livres	Charogne
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	(B, Qx5, X)	Q	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1	1-4	1-2 (10-40)	5-20
CLASSE D'ARMURE :	6	4	2	9
DÉPLACEMENT :	9, cr 9	6, cr 1	12, cr 3	1, cr 1
DÉS DE VIE :	15	6	1/4	1 pv
TAC0 :	5	15	Aucun	Aucun
NOMBRE D'ATTAQUES :	2	1	Aucune	Aucune
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-24/2-8	1-8	Aucun	Aucun
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Absorption de sang	Aucune	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Camouflage	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	T (7,50 m de long)	E (6 m de long)	Mi (3 cm de long)	Mi (1 à 3 cm de long)
MORAL :	Stable (12)	Fanatique (17-18)	Instable (2-4)	Agité (5)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	13.000	420	15	15

Bien qu'ils soient de taille extrêmement variable, tous les vers décrits ci-dessous ont des caractéristiques communes. Tous sont de forme allongée et capables de creuser des galeries.

Ver pourpre

Ce monstre constitue une perpétuelle menace pour les aventuriers qui s'enfoncent dans les entrailles de la terre, car il est en permanence à la recherche de nouvelles proies. Il détecte les plus infimes vibrations qui soient, ce qui lui permet de sentir ses futures victimes à 20 m de distance. On a déjà vu des spécimens adultes faisant dans les 42 à 45 m de long, pour près de 3 m de diamètre.

Le ver pourpre mord ses adversaires, qu'il avale d'un seul trait en obtenant un score supérieur de 4 points au score nécessaire pour toucher. Il peut ainsi gober des créatures faisant jusqu'à 2,40 m de haut et 1,80 m de large. L'individu avalé meurt en 6 rounds et est digéré en 2 heures, suite à quoi il est impossible de le ramener à la vie. Il est possible d'essayer de se frayer un passage hors de l'estomac du monstre. La CA interne de ce dernier est égale à 9, mais ses sucs digestifs affaiblissent sa victime, qui voit les dégâts qu'elle inflige pénalisés de 1 point (cumulable) par round. La queue du ver est dotée d'un barbillon qui délivre 2d4 points de dégâts par coup et nécessite un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de décéder séance tenante.

Cette créature est solitaire et ne se cherche de compagnon que pour s'accoupler. Dès que le nouveau-né vient au jour, il s'enfonce dans la terre et ses parents ne le reverront plus jamais. Le ver pourpre avale une grande quantité de terre et de minerais lorsqu'il creuse, et il rejette tout cela dans son antre. On peut parfois trouver des gemmes et des métaux précieux dans les substances excrétées de la sorte.

Le **ver tacheté** est la version aquatique du ver pourpre. Il réside dans les eaux troubles et peu profondes, faisant souvent surface pour se nourrir. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles du ver pourpre.

Le **frappe-tonnerre** est un ver pourpre vivant exclusivement dans le désert. Il se déplace par troupeaux de 10-100 individus, qui fendent le sable à quelques mètres sous la surface. Il se nourrit de petites créatures et rejette tout le sable qu'il avale. Il fait entre 1,50 m et 3 m de long, pour 90 cm à 1,50 m de diamètre. Cette créature à 7 DV est incapable de mordre ses adversaires, mais son passage dans le sol s'accompagne de vibrations et de grondements laissant présager un tremblement de terre (d'où son nom).

Ver vampire

Ce monstre vert tacheté a un ventre brun foncé et extrêmement visqueux. Il attaque quand il a faim ou quand on lui marche dessus. S'il parvient à toucher, il inflige 1d8 points de dégâts et reste accroché, pompant par la suite le sang de sa victime au rythme de 1d8 points par rounds jusqu'à ce qu'il ait été tué ou arraché (en réussissant un jet d'enfoncer).

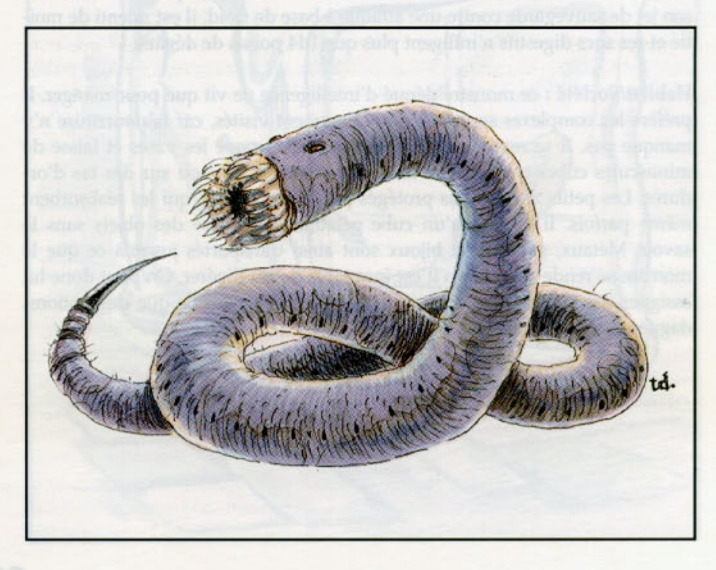
Ce ver craint terriblement le feu, qui lui inflige des dégâts doublés (ou normaux s'il réussit son jet de sauvegarde à -2).

Arcanobion

Ce ver est normalement gris mais peut modifier sa coloration pour se fondre dans son environnement, ce qui inflige un malus de -6 au jet de surprise de ses adversaires. Il réside dans les bibliothèques et se nourrit des livres et reliures qu'il y trouve. Il est incapable de manger quoi que ce soit de vivant, mais creuse le bois (mort), le cuir et le papier à la vitesse de 7 ou 8 cm/round. Extrêmement rapide, il tente d'éviter le combat dès qu'il se sait découvert.

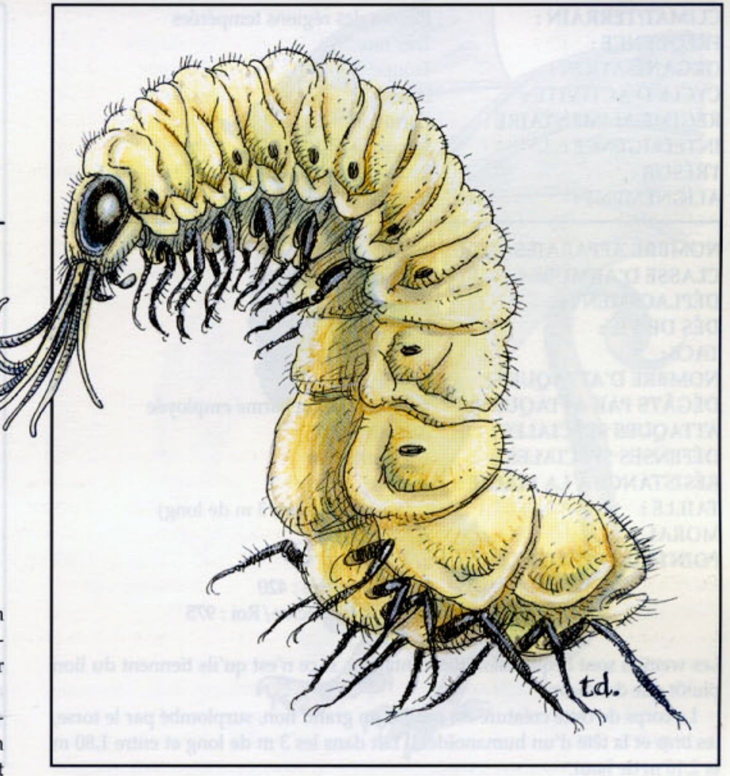
Ver putride

Ce gros ver de terre à tête humaine vit dans les tas d'ordure. S'il parvient à toucher la chair nue d'un individu (sa chance d'y parvenir étant égale à 1 % par point d'armure de la victime, sans compter son bouclier), il s'y enfonce aussitôt en sécrétant un venin qui anesthésie la zone touchée. Le personnage attaqué doit réussir un test de Sagesse pour se rendre compte de l'intrusion (il a droit à une tentative par round). Une flamme tue 2-20 vers putrides si on l'applique directement contre la plaie, mais au bout de 1-6 rounds, ils se sont enfoncés trop profondément pour qu'il soit possible de les éliminer de la sorte. *Guérison des maladies* les tue aussitôt. S'ils ne sont pas stoppés, ils atteignent le cœur de la victime en 1-3 tours, ce qui la tue aussitôt.



Ver charognard

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)
TRÉSOR :	B
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	3/7
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	3+1
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 8
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Spécial ou 1-2
ATTAQUES SPÉCIALES :	Paralysie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,70 m de long)
MORAL :	Spécial
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420



Le ver charognard est un habitant des régions souterraines qui, comme son nom l'indique, se nourrit principalement de charogne. Mais lorsque sa principale réserve de nourriture commence à se faire rare, il n'hésite pas à s'attaquer aux créatures vivantes.

Ce monstre ressemble à un croisement entre une chenille verte et un céphalopode. Tout comme bon nombre d'autres créatures hybrides, il pourrait bien être le résultat d'expériences génétiques exécutées par un magicien dément et malfaisant.

Sa tête, couverte d'une peau épaisse qui lui confère une classe d'armure de 3, donne naissance à huit tentacules frétillants. Son corps est nettement moins bien protégé (CA 7). Il dégage en permanence une odeur fétide qui permet le plus souvent de déceler son approche.

Combat : grâce à ses multiples pattes griffues, le ver charognard peut se déplacer le long des murs et même au plafond avec la même aisance que s'il marchait par terre.

Il attaque à l'aide de ses tentacules longs de 60 cm et qui produisent une substance gluante capable de paralyser ses adversaires pendant 2-12 tours (un jet de sauvegarde réussi contre la paralysie permet d'échapper à ce sort). Il dévore ensuite ses proies immobilisées, chacune de ses morsures infligeant 1d2 points de dégâts. Il attaque toujours à l'aide de la totalité de ses tentacules.

Les vers charognards sont totalement dénués d'intelligence et continuent à se battre tant que certains de leurs adversaires sont encore capables de bouger. Lorsqu'ils attaquent à plusieurs, ils ne combattent pas ensemble, chacun d'entre eux faisant de son mieux pour paralyser autant d'ennemis que possible. Lorsqu'ils traquent leur proie, ils font avant tout confiance à leur vue et à leur odorat, deux sens très développés chez eux. Des voyageurs rusés sont parvenus à tromper ces monstres à l'aide d'illusions visuelles et olfactives qui leur ont permis de gagner suffisamment de temps pour s'enfuir.

Habitat/Société : les vers charognards sont parmi les créatures les plus craintes du monde souterrain. Ils vivent dans leur antre et n'en sortent qu'à quelques jours d'intervalle, en quête de charogne ou de nourriture. Certains monstres, tels que les gobelins et les trolls, tirent parfois parti de leur voracité en leur jetant en pâture (toujours au même endroit) la dépouille de leurs ennemis. De cette manière, les vers restent à distance du repaire des monstres et se sentent encouragés à patrouiller dans certaines zones. Les orques enchaînent même parfois des prisonniers encore vivants près de l'antre de ces terrifiantes créatures.

Il arrive que les vers charognards vivent en couple ou par petit groupe, mais ce dernier ne comprend jamais plus de six individus. Cela ne signifie aucunement qu'ils chassent de manière coordonnée. Ils se contentent de vivre au même endroit et se livrent une farouche compétition pour la nourriture. Lorsque deux vers découvrent un cadavre (ou lorsqu'ils viennent de tuer une créature), il y a de bonnes chances qu'ils se le disputent, ce qui peut même les amener à s'entre-tuer.

Le ver charognard s'accouple 1 fois l'an. Quelques jours après, la femelle part en chasse d'une proie de taille importante. Quand elle a trouvé (ou tué) la créature en question, elle pond une centaine d'œufs dans le cadavre. Les petits vers éclosent 1 semaine plus tard et se mettent aussitôt à table.

Le ver charognard n'a aucun instinct maternel, et il n'est pas rare que la femelle mange les œufs qu'elle vient tout juste de pondre. Épuisée par l'effort de la ponte, elle meurt quelques semaines plus tard. Les mâles, qui se sont accouplés avec autant de femelles que possible, ne vivent guère plus longtemps. Les petits vers se dévorent parfois les uns les autres, et ils constituent l'un des mets préférés des adultes. Rares sont ceux qui atteignent l'âge adulte, mais lorsqu'ils y parviennent, c'est après avoir mangé comme des voraces. Ils atteignent leur taille maximale en 1 an, et le cycle recommence.

Ces monstres ont une existence totalement instinctive. Ils ne sont pas plus intelligents qu'un ver de terre ou que la plupart des insectes. Ils n'ont que deux buts dans la vie : manger et se reproduire. Les richesses ne les intéressent en rien.

Écologie : le ver charognard remplit la même (écœurante) fonction que le chacal, le vautour et le corbeau. Comme de nombreux autres prédateurs, il s'attaque instinctivement aux proies faibles, malades ou stupides. À long terme, son existence a d'ailleurs un effet bénéfique sur ses victimes, car, grâce à lui, seules les plus fortes survivent. Il permet également de régler les problèmes de surpopulation souterraine, car il a vite fait d'éliminer les créatures les plus faibles d'une région. L'existence de ce monstre est inévitablement liée à celle de ces proies. Lorsque ces dernières vivent bien, il en fait de même.

Wemic

CLIMAT/TERRAIN :	Plaines des régions tempérées
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Troupe
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	B
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2-16
CLASSE D'ARMURE :	Mâle 6 (5), femelle 7
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	5+8
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	2 ou 3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-4 et selon l'arme employée
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	-2 à l'initiative
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,10 m de haut, 3 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	270 Chef de guerre : 420 Homme-médecine/Roi : 975



Les wemics sont l'équivalent des centaures, si ce n'est qu'ils tiennent du lion plutôt que du cheval.

Le corps de cette créature est celui d'un grand lion, surplombé par le torse, les bras et la tête d'un humanoïde. Il fait dans les 3 m de long et entre 1,80 m et 2,10 m de haut.

La majeure partie de son corps est couvert d'un poil ras et doré. Sa queue s'achève par une grosse touffe de poils noirs, et les mâles adultes ont également une grande crinière de même couleur. Cette dernière se déploie sur les côtés de la tête et recouvre entièrement les épaules. Elle pousse aux environs de la troisième année. Le ventre de ces créatures est couvert de poils blancs et courts. Leur museau est noir ou roux, et quant à leurs yeux, ils sont fendus et couleur or. Leurs pattes de lion s'ornent de griffes, celles des pattes avant étant rétractables.

Ils parlent leur langue natale ainsi qu'un dialecte commun très accentué.

Combat : les wemics se battent à l'aide de leurs pattes avant et d'une arme. Chacune de leurs pattes est capable de délivrer 1d4 points de dégâts. En général, ils s'en servent tout en maniant une arme dans l'une de leurs mains humaines.

Les mâles ont des javelots et une épée courte ou un gourdin en pierre. La plupart du temps, ils possèdent également un bouclier en peau rigide (ce qui les rend CA 5). Les femelles sont, quant à elles, CA 7 et n'utilisent jamais d'arme, mais elles bénéficient d'un bonus de +2 pour toucher lorsque leur progéniture est menacée. Les petits âgés de moins de 2 ans sont incapables de se défendre.

Les wemics ont des sens particulièrement développés et ils sont passés maîtres dans la planification de la chasse et des embuscades. Lorsqu'ils n'ont pas la possibilité de gagner l'avantage de la surprise, 1-3 d'entre eux se séparent du groupe principal pour attaquer l'ennemi de flanc.

Leurs pattes sont très musclées, ce qui leur permet d'effectuer des bonds de 10 m à l'horizontale ou encore de 3 m vers le haut.

Habitat/Société : la société des wemics est un mélange entre celle des lions et celle des aborigènes. Ces créatures constituent des groupes auxquels on donne le nom de troupes. Une troupe réunit généralement 4-16 mâles, 2-24 femelles et 1-12 petits.

Il arrive souvent que 3-30 troupes se rassemblent pour former une tribu. Cette dernière est dirigée par un chef de guerre, qui est CA 5, a 6+4 DV et des pattes qui délivrent 1d6 points de dégâts chacune. Il bénéficie également d'un bonus de +1 pour toucher avec n'importe quelle arme.

Parfois, 2-8 tribus s'unissent pour constituer un clan ou une nation, qui se trouve sous les ordres d'un roi et de 2-8 chefs de guerre. Le roi est CA 3, a 9 DV et ses pattes infligent 1d8 points de dégâts par coup. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 pour toucher avec n'importe quelle arme.

Certains wemics sont capables de jeter des sorts, et chaque tribu a ainsi 70 % de chances d'avoir son homme-médecine attitré. Ce dernier peut être au maximum prêtre de niveau 7 et magicien de niveau 4.

Les wemics peuvent s'accoupler à tout moment de l'année. La gestation dure 10 mois, au terme desquels la femelle donne naissance à 1-3 petits. Ces derniers ont une robe mouchetée, ce qui leur permet de moins se faire repérer, mais ces taches disparaissent au bout de 2 mois. Les petits sont curieux et très joueurs, mais leurs instincts sont extrêmement peu développés et il faut tout leur apprendre. Ils ont 1 DV à la naissance et en gagnent 2 de plus tous les ans. Ils deviennent adultes à 2 ans.

L'intelligence de ces créatures est normale. Leur civilisation se trouve actuellement à l'âge de pierre : ils savent se servir du feu et créer des armes en pierre, des poteries et des bijoux. Il est possible de leur apprendre des compétences plus complexes, et ce sont d'excellents guides et pistards. Les wemics offrent parfois leurs services en échange de trésors ou d'outils, comme des armes ou des objets magiques. Il se peut également qu'ils exigent un droit de passage des voyageurs cherchant à traverser leur territoire.

Écologie : les petits wemics se négocient 500 po pièce. Il est possible de les dresser pour en faire des serviteurs ou des alliés.

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts, jungles et montagnes tempérées
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Aube et crépuscule
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	E
ALIGNEMENT :	Neutre (mauvais)
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	6, vl 24 (E)
DÉS DE VIE :	7+7
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-16/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	T (10 m de long)
MORAL :	Élite (14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	1.400



Ce lointain parent du dragon est un lézard volant dont la queue s'orne d'un barbillon venimeux.

Ce monstre d'une dizaine de mètres de long est de couleur grise ou brun foncé, et sa queue constitue la moitié de sa longueur totale. Ses grandes ailes de chauve-souris ont une envergure de près de 5 m et sa tête fait 1,20 m de long. Sa gueule est garnie de nombreuses dents acérées. Contrairement au dragon, la wiverne n'a pas de pattes avant, et elle utilise ses pattes arrière comme le font les oiseaux de proie. L'extrémité de sa queue est une grosse boule de cartilage dont émerge un barbillon de 60 cm qui ressemble à un dard de scorpion. Ses yeux sont rouges ou orangés. Son odeur corporelle est assez discrète, mais son antre empeste fréquemment le sang et la viande crue (vestiges de son dernier repas). Elle est capable d'émettre deux sons fort différents : un sifflement qui ressemble à celui que produit une épée chauffée au rouge et plongée dans l'eau froide, et un grognement issu du fond de sa gorge qui fait penser à celui qu'émet le crocodile.

Combat : les wivernes sont plutôt stupides et extrêmement agressives ; elles attaquent presque toujours la moindre proie potentielle. Elles préfèrent se battre dans les airs, et décollent dès qu'on leur en laisse l'opportunité. Si elles se retrouvent coincées au sol, elles mordent (2d8 points de dégâts) et se servent de leur barbillon (1d6) en prenant pour cible les adversaires qu'elles peuvent le plus aisément atteindre. Leur queue est extrêmement flexible, ce qui leur permet de venir frapper un ennemi se tenant devant elles. Le dard injecte un poison de type F, et quiconque rate son jet de sauvegarde décède dans l'instant. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, cette substance toxique délivre 1d6 points de dégâts supplémentaires.

La wiverne est nettement plus dangereuse si elle parvient à décoller. Elle plonge sur ses proies et tente de les saisir dans ses serres (1d6 points de dégâts chacune) pour les emporter avec elle. Une créature de taille M ou moins peut être attrapée par une seule serre, alors qu'il faut que les deux touchent pour que le monstre puisse happer une créature de taille G (la wiverne ne peut espérer soulever une plus grosse charge). Suite à une telle attaque, il lui faut 1 round complet pour faire demi-tour, après quoi elle peut revenir à l'assaut. Dès qu'elle tient une proie, elle la pique à tous les rounds (à +4 pour toucher) jusqu'à ce que l'autre cesse de bouger. Lorsqu'elle combat une autre créature volante, elle effectue des passages successifs au cours desquels elle est capable de mordre ou de piquer (au choix). Une fois l'affrontement terminé, elle se pose, dévore sa proie et ne repart en chasse que le lendemain.

C'est une chasseresse extrêmement rusée, qui fait en sorte que son ombre ne la trahisse avant qu'elle attaque. La partie finale de son piqué s'effectue dans un silence absolu, ce qui inflige un malus de -2 au jet de surprise de sa victime. Elle reste autant que possible sous le vent pour ne pas se faire repérer par sa proie. Si elle est suffisamment expérimentée, elle attend le moment propice pour frapper et laisse souvent son gibier lui échapper s'il lui semble trop puissant ou s'il peut aisément se mettre à l'abri. Ayant laissé derrière elle l'enthousiasme de la jeunesse, ces wivernes ont compris que les hommes étaient plus puissants que leur taille ne pouvait le laisser supposer (surtout ceux qui sont habillés de métal brillant). Si l'occasion se présente, elles tentent donc de se saisir d'un personnage sans armure et s'enfuient avec lui sans affronter ses compagnons.

Habitat/Société : la wiverne est une créature solitaire qui ne se fait un nid que pour fonder un foyer. Elle préfère s'installer à flanc de montagne, dans les régions où les sommets surplombent la jungle ou la forêt (ou encore parfois la plaine). Elle se choisit alors une caverne de grande taille et s'approprie un territoire d'une quarantaine de kilomètres de diamètre. Lorsque le gibier est rare, elle chasse en compagnie de quelques congénères. Seules les jeunes wivernes s'attaquent à leurs semblables, et c'est bien souvent parce qu'elles se disputent un territoire. Personne ne sait comment les plus âgées règlent leurs différends, mais ce qui est sûr, c'est que cela ne nécessite aucun combat.

Certaines wivernes coopèrent parfois avec des dragons maléfiques, mais elles sont alors presque tout le temps sous leur coupe.

Écologie : une wiverne adulte dévore chaque jour l'équivalent d'une créature de taille M ou G (ce qui peut correspondre à un cheval, un porc ou quelques moutons). Elle avale ses proies d'une seule bouchée mais ne digère pas leurs os (pas plus que les métaux). Elle ne consent à manger de la charogne que si elle n'a vraiment pas d'autre choix.

On ne lui connaît pas d'ennemi naturel, bien que certaines créatures la surclassent totalement. Sa chair à un goût particulièrement atroce. Personne n'a encore trouvé le moyen de traiter son cuir et ses os doivent être légers pour ne pas trop handicaper son vol (ce qui signifie qu'ils sont également cassants). Certains de ses organes peuvent servir de composantes pour sorts, et l'on peut raisonnablement penser que prêtres et magiciens en offriraient un bon prix.

Xorn

	Xorn	Xaren
CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain	Souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Minerais	Minerais et objets magiques
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	O, P, Qx5, X, Y	O, P, X, Y
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1
CLASSE D'ARMURE :	-2	1
DÉPLACEMENT :	9, cr 9	9, cr 3
DÉS DE VIE :	7+7	5+5
TAC0 :	13	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	4	4
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3 (x3)/6-24	1-3 (x3)/4-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunités	Immunités
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m de haut)	M (1,20 m de haut)
MORAL :	Champion (16)	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4.000	3.000



Le xorn est une créature native du Plan Élémentaire de la Terre.

Son corps très large est constitué d'une matière granuleuse, dure comme de la pierre. Il possède une bouche très grande qui s'ouvre au sommet de son corps et trois bras dotés de longues griffes qui jaillissent à intervalle régulier de ses côtés. Trois yeux sont situés entre les bras. Leur paupière a, elle aussi, la dureté de la pierre et leur disposition permet au monstre d'y voir dans toutes les directions à la fois. Enfin, ses trois pattes courtaudes se trouvent juste à la verticale de ses yeux. Son corps tout entier est profilé pour pouvoir creuser le sol, ce qu'il fait en se déplaçant bouche la première.

Combat : les xorns n'attaquent jamais les créatures vivantes, sauf en cas de légitime défense ou pour protéger leurs possessions (ils sont en effet incapables de digérer la viande). Ils ne s'intéressent guère aux créatures du Plan Primaire, mais font une exception pour celles qui transportent de grandes quantités de métaux ou de minerais précieux, qu'ils peuvent sentir à 6 m de distance. Habituellement si paisible, le xorn peut devenir féroce quand il a faim (surtout sur le Plan Primaire, vu que les aliments qu'il recherche y sont nettement plus rares que dans son plan d'origine). Il s'attend donc à recevoir une portion généreuse en guise de sauf-conduit, sans quoi il a 90 % de chances d'attaquer pour aller se servir lui-même.

Il se bat de deux manières. S'il se trouve face à un adversaire unique, il plie les deux jambes qui lui font face, ce qui lui permet d'incliner son corps suffisamment pour attaquer à 4 reprises. Lorsque ses ennemis sont plusieurs, il répartit ses coups de pattes aussi équitablement que possible et mord en plus l'un de ses adversaires.

Si nécessaire, le xorn peut se fondre dans la pierre, ce qui inflige un malus de -5 au jet de surprise de ses ennemis. Ce camouflage provient autant d'un changement de coloration que de sa faculté à fusionner avec la pierre. Il n'y fait toutefois pas souvent appel, car il a généralement tendance à éviter les créatures du Plan Primaire ou à exiger directement qu'on lui donne les métaux qu'il désire. Il peut toutefois l'utiliser sous une autre forme une fois le combat engagé. Il lui est ainsi possible de passer au travers de la masse rocheuse la plus proche (qui se trouve généralement être le sol) pour disparaître pendant 1-3 rounds. Il jaillit alors soudain, directement sous les pieds de l'un de ses adversaires, et l'attaque à quatre reprises. Il peut utiliser indéfiniment cette tactique de guérilla. Une *porte de phase* le prenant pour cible au moment où il traverse la pierre le tue instantanément. Si le combat se passe mal pour lui, il s'enfuit en traversant la masse rocheuse la plus proche.

Le xorn est immunisé contre le feu et le froid (magiques ou non). L'électricité ne lui délivre que des dégâts réduits de moitié s'il rate son jet de sauvegarde, voire aucun s'il le réussit. Les armes tranchantes ne lui infligent, elles aussi, que des demi-dégâts, mais les armes perforantes ou contondantes l'affectent normalement. Un sort de *glissement de terrain* le repousse de 10 m et l'étourdit pendant 1 round. *Transmutation de la pierre en chair* ou *transmutation de la pierre en boue* le rend CA 8 pendant 1 round (dans le même temps, il est incapable d'attaquer car il lui faut réajuster sa structure corporelle). Enfin, *passe-muraille* lui inflige 1d10+10 points de dégâts.

Habitat/Société : les xorns résident normalement dans le Plan Élémentaire de la Terre, et on ne peut les rencontrer sur le Plan Primaire que s'ils y ont été convoqués ou s'ils se sont trouvés victimes d'un incident interplanaire.

Dans leur univers natal, ils sont aussi paisibles que les herbivores du Plan Primaire. Ils sont certes intelligents, mais leur société se résume à de petits clans de ramasseurs de minerai. Ils se rendent d'un endroit à l'autre, en laissant derrière eux des poches d'air qui étaient autrefois des gisements de métaux ou de minerais. Sur le Plan Primaire, ils se cherchent toujours d'importantes formations rocheuses souterraines. Ce que les humains considèrent comme une source de richesse n'est, pour eux, que de la nourriture et ils l'entreposent dans les petites poches d'air qu'ils creusent dans le sol.

Écologie : les xorns sont des visiteurs sur le Plan Primaire, et ils n'ont donc pas leur place au sein de l'écosystème local. Chez eux, ils ramassent les minerais, formant ainsi des bulles d'air que d'autres créatures viennent bien vite habiter. Il arrive que les daos les chassent pour s'amuser, à moins qu'ils ne les réduisent en esclavage.

Xaren

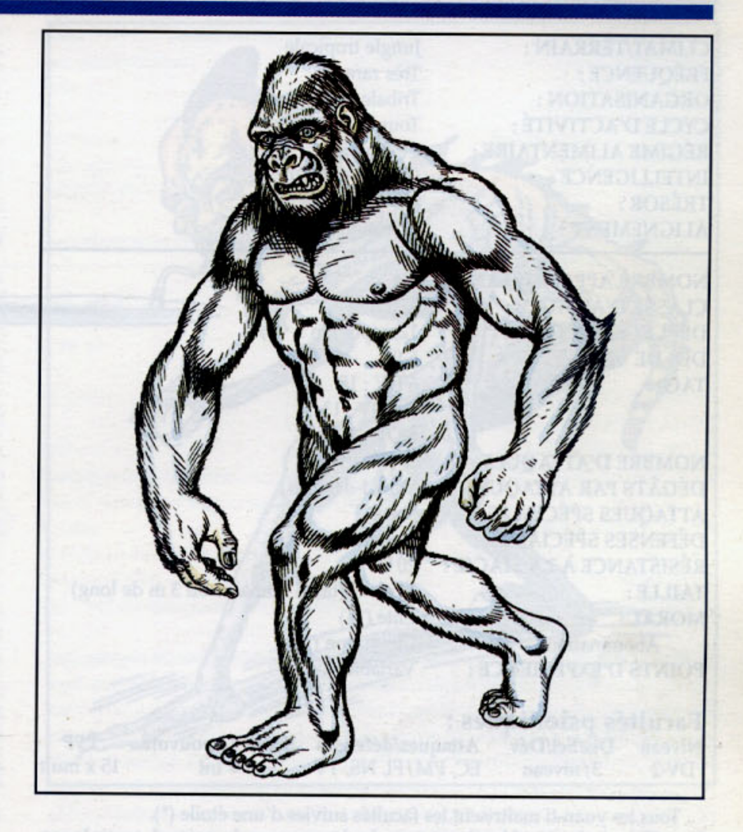
Le xaren est un parent du xorn qui attaque de la même manière que lui. Les deux créatures se ressemblent d'ailleurs énormément, si ce n'est que le xaren est légèrement plus petit et que son épiderme, plus brillant, lance des reflets presque métalliques. Contrairement au xorn, lui se nourrit également de métal magique. Chaque point de bonus d'un objet en métal ingéré (arme, armure, bouclier) lui permet ainsi de gagner 1 point de vie de manière permanente (mais il ne peut en aucun cas dépasser le maximum possible pour sa race, c'est-à-dire 45 pv). Même après voir atteint sa taille maximale, il a besoin de métal magique pour subsister. Il le sent à 12 m de distance.

Le xaren s'attend, lui aussi, à ce qu'on lui fournisse ce qu'il demande. Il exige armes ou armures enchantées, et attaque si l'on n'accède pas à ses revendications. Il préfère le fer, le cuivre, l'argent, l'or et le platine (par ordre décroissant) mais peut également se nourrir de minerai métallique.

Lorsqu'on l'attaque à l'aide d'une arme magique, le xaren peut la mordre directement s'il réussit à toucher une CA -2. Dans ce cas, l'arme doit réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents pour ne pas se briser.

Xarens et xorns s'ignorent royalement et coopèrent très rarement. Les daos ne réduisent jamais les xarens en esclavage, mais il leur arrive tout de même de les chasser.

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes et collines arctiques
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Clan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	D
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	4+4
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Étreinte
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre le froid naturel, invisible sur fond de neige ou de glace
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m de haut)
MORAL :	Élite (13)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	420



Le yéti, que l'on prend parfois pour l'abominable homme des neiges, est un cousin des grands singes carnivores vivant dans les pays chauds.

Haut de 2,40 m, il est couvert d'une épaisse fourrure blanche. Ses mains et ses pieds sont larges et plats, ce qui l'aide à répartir son poids considérable (dans les 135 kg) sur une neige qui est parfois traîtresse. Il se déplace à quatre pattes comme les singes, mais se bat en se dressant sur ses pattes arrière. Contrairement aux gorilles et à la plupart des singes, son pied ne présente pas de pouce opposable. Il ne porte jamais le moindre vêtement ou bijou. Son odeur corporelle est extrêmement difficile à détecter par temps froid, mais devient immanquable dans un espace confiné. Ses yeux sont bleu pâle ou presque transparents, tandis que ses griffes et sa peau sont blanc ivoire. Contrairement à la plupart des créatures vivant en milieu arctique, il n'est pas recouvert d'une épaisse couche de graisse l'aidant à lutter contre le froid (ce sont les propriétés très particulières de sa fourrure extrêmement touffue qui le maintiennent au chaud). Ses yeux sont protégés par une seconde paupière, transparente, qui lui permet d'y voir en pleine tempête de neige et empêche ses paupières extérieures de se retrouver soudées par le gel quand la température descend vraiment très bas.

Combat : le yéti est l'un des plus féroces chasseurs des régions polaires. Il traque sa proie et lui tend une embuscade pour la prendre par surprise. Il aime tout particulièrement dépasser son gibier et l'attendre en s'allongeant dans un creux, à moins qu'il ne se recouvre directement de neige. Seuls les individus natifs des régions arctiques ont la possibilité de repérer un yéti se cachant de la sorte, et encore leur succès est-il loin d'être garanti (25 % de chances). Sa coloration naturelle fait qu'il est invisible sur fond de neige lorsque l'on est à plus de 10 m de lui. Et même de près, il est totalement impossible de l'apercevoir s'il se trouve sous une fine couche de poudreuse.

Tout personnage surpris par le monstre croise automatiquement son regard et doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sous peine de se retrouver figé par la terreur pendant 3 rounds. Quiconque est paralysé de la sorte peut être automatiquement touché par les deux pattes de la créature, puis broyé.

Bien que les crocs du yéti soient redoutables (1d4 points de dégâts), il n'y fait presque jamais appel au combat, car il préfère largement se servir de ses pattes. S'il vient à toucher son adversaire sur un score de 20, il l'attire contre son poitrail et le broie. De plus, sa fourrure absorbe naturellement le froid et est proprement gelée au contact (ce qui permet à cette attaque d'infliger un total de 2d8 points de dégâts par round). Mais les propriétés si particulières de la fourrure du yéti peuvent parfois se retourner contre lui, et toutes les attaques à base de chaleur lui infligent ainsi une fois et demie les dégâts normaux.

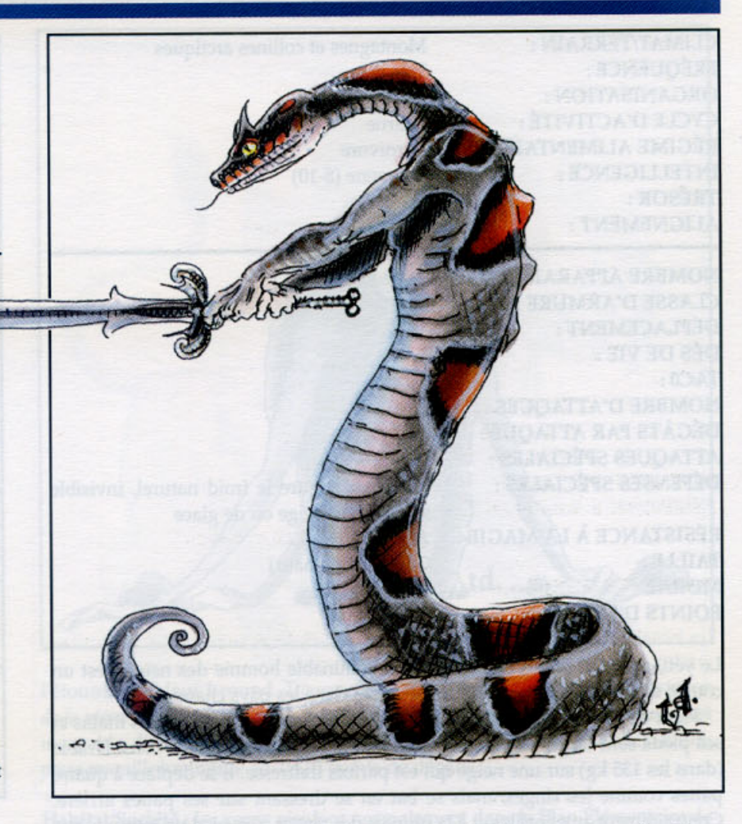
Habitat/Société : bien que les yétis soient doués d'une intelligence moyenne, ils n'ont pas fondé de civilisation. Ils sont capables d'utiliser des outils très simples, ce qui inclut les armes, mais ne peuvent en produire eux-mêmes. Ils vivent dans des grottes de glaces s'ouvrant à flanc de colline ou de montagne. Il s'agit parfois de formations naturelles, mais il arrive aussi qu'elles soient creusées par les yétis ou du moins agrandies pour loger toute la famille. Le trésor de ces monstres provient en grande partie de ce qu'ils ont pu récupérer sur la dépouille de leurs victimes.

La vie est dure dans les régions polaires, et il est aussi difficile de trouver de quoi manger que des créatures à qui s'allier. La survie et la reproduction sont donc les deux seuls objectifs des yétis. Ils ne coopèrent qu'au sein d'une cellule familiale extrêmement réduite, et même leurs petits doivent s'en aller dès qu'ils ont l'âge de se débrouiller seuls. Une famille est généralement constituée d'un mâle et 1-3 femelles, plus éventuellement 1-6 petits (50 % de chances, mais uniquement si la gent féminine est bien représentée chez les adultes). Le plus gros yéti d'un groupe donné est toujours le mâle, puis viennent ses femelles. Les plus petits sont leurs rejetons (de sexe masculin ou féminin), et ils auront bientôt quitté l'antre familial.

Écologie : le yéti considère que toute créature ne faisant pas partie de sa cellule familiale est une proie potentielle (ce qui inclut ses congénères). Mais ce n'est pas pour cela qu'il se comporte stupidement, et seul un yéti véritablement affamé osera s'attaquer à un groupe manifestement capable de le tuer. Son régime alimentaire habituel comprend les caribous, ours, loups et autres animaux natifs des mêmes régions que lui. Il mange parfois de la charogne lorsque les temps sont durs. Il n'hésite pas à aller loin pour trouver de la nourriture, et il est ainsi possible de le rencontrer à près de 25 km de son repaire.

Ses griffes et ses dents ne valent quelque chose que parce qu'il s'agit d'un monstre rare. On peut les négocier aux environs de 1 pièce d'or la dent ou la griffe. Mais quant à la fourrure, c'est une autre histoire. Elle est extrêmement prisée des habitants des pays froids, qui apprécient grandement la manière dont elle protège du froid. Celle d'un yéti adulte peut ainsi rapporter dans les 300 po.

Yuan-ti



CLIMAT/TERRAIN :	Jungle tropicale
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribale (ou nation)
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	C
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	4/0
DÉPLACEMENT :	12, reptation 9
DÉS DE VIE :	6-9
TAC0 :	6 DV : 15 7-8 DV : 13 9 DV : 11
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	20 %
TAILLE :	M ou G (taille humaine ou 3 m de long)
MORAL :	Élite (14)
Abomination	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	Variable

Facultés psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaques/défenses	Score de pouvoir	PFP
DV-2	3/niveau	EC, PM/FI, NS, TV	= Int	15 x mult

Tous les yuan-ti maîtrisent les facultés suivies d'une étoile (*).

• **Clairsentience - dévotions :** sens du danger, sens du poison*, sentir le son.

• **Psychométabolisme - sciences :** affinité animale* (serpent), métamorphisme (serpent) ; **dévotions :** armure charnelle, pouvoir caméléon*, simulation chimique*.

• **Télépathie - dévotions :** amplification de phobie*, attraction* (serpent), aversion* (serpent), détection de la vie, ennemis invincibles, fausses impressions sensorielles, infliger la douleur, lien gustatif*, répugnance (serpent), suggestion post-hypnotique.

Ces monstres descendent d'humains au sang impur et sont plus ou moins hybrides (mi-hommes, mi-serpents). Extrêmement intelligents et très maléfiques, ils ne cessent d'échafauder des plans visant à étendre leur influence.

Il existe trois castes de yuan-ti : les *pur-sang*, les *sang-mêlé* et les *abominations*. Les pur-sang peuvent se faire passer pour des humains normaux dans 80 % des cas. Les différences qu'ils arborent sont toujours minimes (des yeux fendus, une langue fourchue ou même une paire de crocs). Les sang-mêlé sont à mi-chemin entre l'homme et le serpent. Lancez 1d6 à deux reprises et référez-vous à la table qui suit pour savoir quelle est leur particularité physique (si vous obtenez deux fois le même résultat, ignorez le second mais ne relancez pas le dé). Il ne s'agit là que de certains cas de figure possibles, et vous pouvez bien sûr inventer les vôtres.

1d6	Trait	Effet
1	Tête de serpent	Morsure (1d10 points de dégâts)
2	Torse flexible	+1 aux jets de sauvegarde faisant appel à la Dextérité
3	Queue de serpent en guise de jambes	Constriction (1d4 points de dégâts par round)
4	Serpents en guise de bras	Deux morsures (1d6 points de dégâts chacune)
5	Peau couverte d'écailles	CA 0
6	Queue de serpent en plus des jambes	Constriction (1d4 points de dégâts par round)

Les abominations sont de grands serpents (dans 50 % des cas), à moins qu'elles n'aient encore un trait humain (la tête ou les bras). Elles sont de taille G (3 m de long). Sang-mêlé et abominations méprisent armures et vêtements humains, ce qui n'est pas le cas des pur-sang. Tous les yuan-ti se servent d'armes et d'outils. Leur odeur corporelle n'est pas suffisamment forte pour être perceptible par les humains (mais par les animaux, si ; ils sentent légèrement le moisi). Leurs traits reptiliens varient énormément d'un individu à l'autre, puisqu'ils peuvent se limiter à quelques écailles brunes ou vertes, ou au contraire inclure des motifs en spirale ou en losange, de couleur bleue ou encore rouge. Ils parlent une langue qui leur est propre et sont également capables de se faire comprendre des serpents et créatures apparentées. Ceux qui ont une tête humaine parlent aussi le commun.

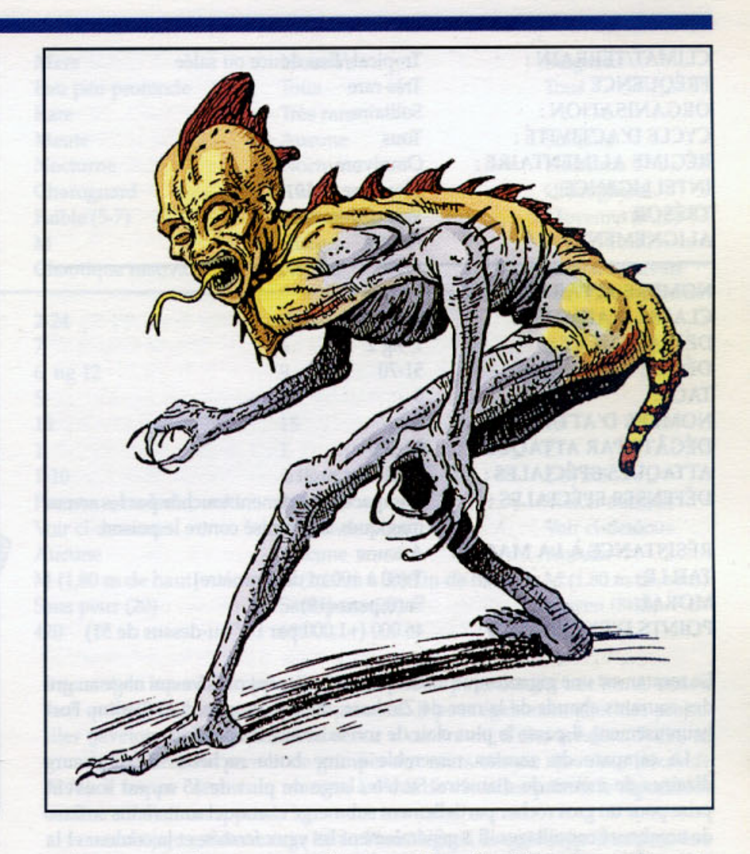
Combat : les yuan-ti sont de véritables génies, et cela se retrouve au niveau de leurs tactiques de combat. Ils savent mettre au point des plans superbement élaborés et tirer le meilleur parti de leur environnement. Ils préfèrent les embuscades aux attaques frontales et, dans un groupe mixte, les moins puissants d'entre eux se retrouvent toujours aux avant-postes (autrement dit, les pur-sang se ruent au combat les premiers, suivis des sang-mêlé, et enfin des abominations). Le chef du groupe peut toutefois ordonner une disposition différente s'il juge que cela favorise sa stratégie. Hors de leur temple, les yuan-ti ne sont jamais plus de 4, mais ils peuvent être bien plus nombreux dans leur repaire.

Les pur-sang ont 6 dés de vie, les sang-mêlé 7 ou 8 et les abominations 9. Tous les yuan-ti dotés de mains utilisent des d'armes, de préférence tranchantes. Ils se servent également de poison (généralement à action lente), mais surtout dans leurs pièges, et jamais sur leurs armes.

Tous ceux qui ont une tête humaine peuvent jeter chacun des sorts suivants, 1 fois par jour : *bâtons en serpents, charme-serpents, effroi, métamorphose, neutralisation du poison, suggestion* et *ténèbres* (sur 5 m).

Habitat/Société : les yuan-ti vénèrent les puissances du mal et ont également une très haute opinion de tous les reptiles. Le temple se trouve au centre de leur société. Ils préfèrent s'installer dans de vieilles ruines loin de toute civilisation humaine, mais il s'est déjà trouvé qu'ils bâtissent leur antre sous une cité d'hommes. Ils sont fascinés par les cercles et les escaliers sont chez eux remplacés par des rampes et des mâts. Ils gardent toujours le plus grand secret sur l'endroit où se trouve leur cité ou leur temple. Les abominations dirigent la race depuis cet édifice, le grand prêtre (qui a une tête humaine) étant le seigneur suprême. Leurs rituels gravitent souvent autour de sacrifices sanglants. Les pur-sang se chargent des négociations avec le monde extérieur en se faisant passer pour des humains.

Écologie : il y a bien longtemps, une secte d'humains vénérant un dieu ancien et reptilien reçut la "bénédiction" de ce dernier, et tous leurs descendants naquirent hybrides. Depuis, leur lignée est plus ou moins pure et donne trois types d'individus : les pur-sang (qui, contrairement à ce qu'indique leur nom, sont ceux qui ont le moins la faveur de leur dieu), les sang-mêlé et les abominations (les seules à être véritablement bénies). Ces carnivores dévorent toutes les créatures à sang chaud qu'ils parviennent à attraper, mais ils aiment tout particulièrement les oiseaux et la chair humaine. Ils sont suffisamment intelligents pour ne pas exterminer tout le gibier de la région dans laquelle ils résident. Les groupes importants élèvent de nombreuses volailles (ou autres créatures à sang chaud) en captivité.



CLIMAT/TERRAIN :	Jungle tropicale
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-20
CLASSE D'ARMURE :	8
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	2+2
TAC0 :	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-2/1-2/1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m ou 1,80 m de haut)
MORAL :	Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	120

Les histaksii étaient autrefois des humains, mais leurs maîtres, les yuan-ti, en ont fait des abominations reptiliennes. On les trouve généralement postés de garde à l'entrée des couveuses des yuan-ti.

Les histaksii sont totalement glabres. Leurs vêtements, qui ne sont guère plus que des haillons crasseux, pendent sur leur silhouette décharnée. Leur peau grise ou jaune est rugueuse et couverte d'écailles ; elle dégage une légère odeur de viande avariée. Leurs yeux globuleux sont injectés de sang et leur langue fourchue ne cessent de sortir et de rentrer dans leur bouche. Leurs dents jaune terne sont semblables à de petits crochets et tranchantes comme des rasoirs. Quant à leurs ongles, ils sont noirs, tordus et font penser aux griffes d'un lézard.

Ils s'expriment par phrases courtes et sifflotantes. Ils parlent le yuan-ti, ainsi que le langage des serpents et celui qui était le leur au cours de leur existence précédente.

Combat : les histaksii attaquent à vue tous les humanoïdes ou monstres non-reptiliens, à moins qu'ils n'aient reçu des instructions contraires. Ils combattent sans la moindre finesse et se ruent sur leurs adversaires pour tenter de les déchiqueter à l'aide de leurs griffes et de leurs crocs. Ils protègent leurs maîtres jusqu'à la mort.

Ils sont incapables de manier des armes ou de jeter des sorts, et ce, quoi qu'ils aient pu être au cours de leur existence passée. Ils peuvent, 1 fois par jour, entrer dans une violente rage (similaire à celle qui a rendu les berserkers célèbres ; voir "Humain"). Cet état perdure pendant 2-12 rounds et leur confère un bonus de +2 pour toucher.

Contrairement aux yuan-ti, les histaksii n'ont pas de résistance à la magie. Par contre, ils sont immunisés contre tous les sorts de type *charme* et *immobilisation*.

Habitat/Société : les yuan-ti créent la plupart de leurs serviteurs histaksii à partir de captifs humains, mais il leur est également possible de transformer des fidèles voulant volontairement devenir de tels monstres. L'individu choisi doit avaler un breuvage que les yuan-ti sont les seuls à pouvoir concocter, à partir d'un venin de leur propre fabrication et de certaines plantes bien spécifiques. Si l'humain refuse de boire, les yuan-ti l'attachent au sol et lui font ingérer le liquide de force.

Qu'il ait choisi ou pas d'avaler le breuvage, l'individu doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre le poison (à -4). S'il le rate, il se transforme en histaksii en l'espace de 7-12 jours (1d6+6). S'il le réussit, il tombe immédiatement dans le coma et la mort se produit dans l'heure qui suit. Il est possible de le sauver à l'aide d'un sort de *ralentissement du poison* ou de *neutralisation du poison*, à condition, bien sûr, qu'il soit jeté à temps. Les yuan-ti à tête humaine ont accès au second de ces sorts, et il est possible qu'ils décident eux-mêmes de sauver un humain dans le coma. Mais ce dernier n'a pas à s'en réjouir, car il peut très bien se retrouver obligé d'exécuter bien vite un autre jet de sauvegarde après que ses tortionnaires lui ont fait avaler une seconde dose de l'immonde mixture.

Seuls les humains peuvent devenir des histaksii. Tout membre d'une autre race buvant le breuvage des yuan-ti doit également effectuer un jet de sauvegarde contre le poison à -4, mais en cas de succès, l'individu est pris de terribles crampes d'estomac et il devient incapable de rien faire pendant 1-4 tours. S'il le rate, il sombre dans le coma et meurt au bout de 2-5 rounds.

Lorsqu'un humain rate son jet de sauvegarde, il existe encore quelques mesures désespérées pouvant prévenir sa transformation en histaksii. Le processus de métamorphose peut, en effet, être inversé si la victime bénéficie des sorts *neutralisation du poison, dissipation de la magie, délivrance de la malédiction* et *guérison* (qui doivent être jetés dans l'ordre indiqué). Mais dans ce cas, le personnage perd tout de même 1 point d'Intelligence, et ce, de manière permanente. *Souhait* et *souhait mineur* permettent, eux aussi, d'empêcher la transformation, mais sans perte d'Intelligence, cette fois. Quand la métamorphose est achevée, seul un *souhait* peut rendre à la victime son apparence normale. Les histaksii vivent entre 20 et 80 années (2d8x10) à partir de l'instant de leur création. Ils sont incapables de se reproduire et ne peuvent être créés qu'en faisant ingérer de nouvelles potions à d'autres humains.

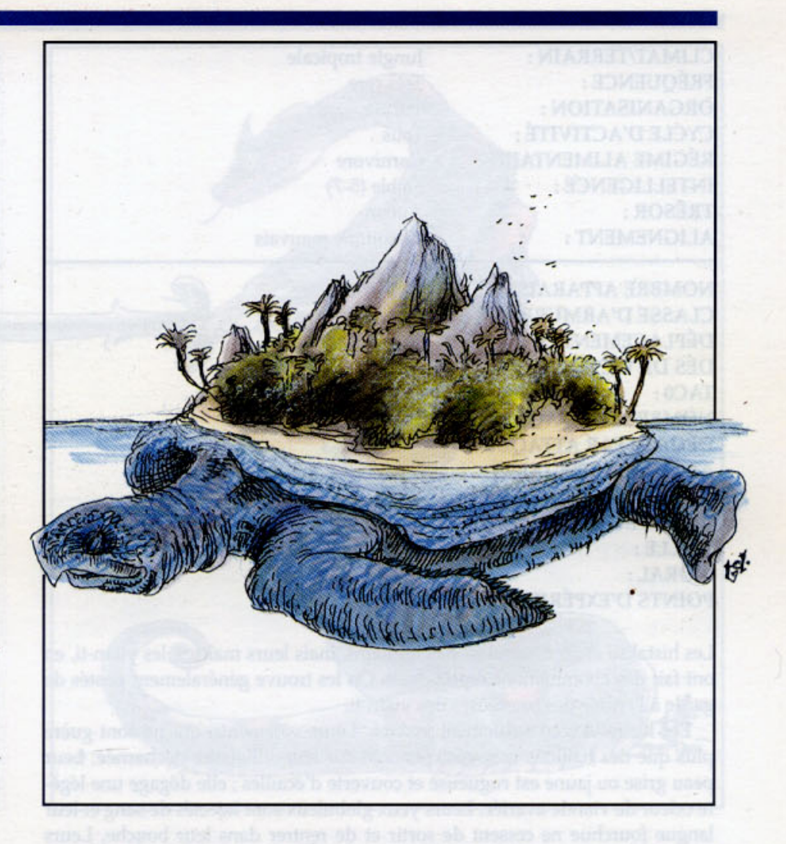
Ces créatures sont soumises corps et âme à leurs maîtres, à qui elles obéissent sans la moindre hésitation. Elles partagent l'antre des yuan-ti. La plupart du temps, celui-ci se trouve dans des ruines situées au beau milieu de la jungle, mais il arrive également que les yuan-ti s'installent sous les villes humaines. Les histaksii sont chargés de chasser, mais aussi de garder la ménagerie de leurs maîtres (uniquement constituée de reptiles) et les éventuels prisonniers. Lors de leurs rares moments de distraction, ils aiment se baigner dans des bassins d'eau fraîche. Ils ne possèdent pas le moindre trésor.

Écologie : tout comme les yuan-ti, ces monstres sont à cent pour cent carnivores. Ils se nourrissent de rats, vers de terre et autres vermines, ainsi que de ce que leur laissent leurs maîtres.

Zaratan

CLIMAT/TERRAIN :	Tropical/Eau douce ou salée
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	-6/0
DÉPLACEMENT :	1, ng 2
DÉS DE VIE :	51-70
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	10-100
ATTAQUES SPÉCIALES :	Avale ses proies
DÉFENSES SPÉCIALES :	Carapace uniquement touchée par les armes magiques, immunisé contre le poison
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	T (60 à 100 m de diamètre)
MORAL :	Sans peur (19)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	46.000 (+1.000 par DV au-dessus de 51)



Le zaratan est une gigantesque tortue particulièrement passive qui nage au gré des courants chauds de la mer de Zakhara, dans le monde d'Al-Qadim. Fort heureusement, il passe le plus clair de son existence à dormir.

La carapace du zaratan ressemble à une butte rocheuse de plusieurs dizaines de mètres de diamètre. Sa tête, large de plus de 15 m, est souvent prise pour un gros rocher partiellement submergé et auquel sont venus se fixer de nombreux coquillages. Il a généralement les yeux fermés, et la couleur et la texture de ses paupières sont telles qu'elles se fondent parfaitement dans l'apparente masse rocheuse. Ses quatre nageoires font plus de 30 m de long chacune et ressemblent à de petits récifs (on y trouve des coquillage et du corail, et de nombreux poissons de petite taille évoluent en permanence autour). Sa carapace est CA -6, tandis que sa tête et ses nageoires sont seulement CA 0. Quand il dort, il semble être une petite île dérivant au milieu des flots.

Combat : la plupart du temps, le zaratan se replie dans sa coquille lorsqu'on le réveille. Cette carapace ne peut être percée par les armes non-magiques, et le monstre a un métabolisme tellement ralenti qu'aucun poison connu n'est capable de l'affecter. Il reste dans sa carapace pendant 1-10 ans avant d'en sortir de nouveau (à moins que l'on ne persiste à le déranger).

Mais cette créature peut également devenir un terrible adversaire si on ne la laisse pas tranquille et si l'on parvient à lui ôter 5 % de ses points de vie. Bien qu'elle frappe toujours en dernier, sa gueule de 12 m de large délivre 10d10 points de dégâts par coup et avale ses ennemis si elle obtient un résultat supérieur d'au moins 4 points au score dont elle avait besoin pour toucher.

L'estomac du zaratan est une caverne de forme cylindrique et aux parois rigides. En règle générale, il contient suffisamment d'air (hélas confiné) pour qu'il soit possible d'y subsister indéfiniment si l'on est parvenu à survivre à la morsure. Toutefois, les sucs digestifs infligent 2 points de dégâts par jour à toute créature enfermée dans le ventre du monstre. Les parois stomacales sont CA 5. La victime est régurgitée avec violence si elle parvient à provoquer un vif mal de ventre au zaratan (en lui faisant perdre 5 % de ses points de vie). On peut à peu près tout trouver dans l'estomac d'un tel monstre, des débris flottants aux morceaux de navire, en passant par les armes et armures, ainsi que quelques trésors monétaires (type Z suggéré).

Le zaratan s'endort profondément après un combat. Il ne se réveillera que 1-100 ans plus tard.

Habitat/Société : le métabolisme de ces créatures leur assure une existence extrêmement longue (bien que peu palpitante), vu qu'elle se mesure en millénaires. On dit qu'elles flottaient déjà au gré des courants bien avant que les génies visitent pour la première fois les Terres du Destin.

Quel que soit le moment auquel on le rencontre, le zaratan a 99 % de chances d'être endormi. Il dort la bouche ouverte, et toute créature assez stupide pour pénétrer dans cette "caverne" est avalée par réflexe. Ce sont les gros poissons qui se font le plus souvent prendre. Quand il est réveillé, le zaratan passe le temps à s'accoupler ou à converser avec ses congénères.

Lorsque deux zaratans se rencontrent, c'est toujours par le plus grand des hasards, après être entrés en collision (ce genre d'incident se produit moins de 1 fois par siècle). Si tous deux se réveillent (et s'ils sont de sexe opposé), la danse nuptiale peut commencer. Elle dure parfois des décennies entières, et l'accouplement proprement dit prend plus de 12 mois.

Ces créatures communiquent entre elles grâce à un langage semblable à celui des baleines. Leurs conversations durent souvent plusieurs dizaines d'années d'affilée. Il arrive également (mais très rarement) qu'elles conversent avec d'autres êtres par télépathie.

Écologie : plus un zaratan vieillit, plus il dort. Nombre d'entre eux finissent donc par avoir l'apparence de vrais récifs ou d'îlots après qu'un écosystème limité s'est développé sur leur carapace et sous leur ventre. Il n'est pas rare que palmiers et autres végétaux se mettent à pousser sur leur dos.

Les plus anciens zaratans sont également les plus sages, et ils se satisfont pleinement de cette existence en symbiose, du moins tant que les "parasites" sont assez discrets pour ne pas les réveiller. Quelques-uns accueillent ainsi de petits villages d'aborigènes, tandis que d'autres servent de base mobile aux pirates et aux corsaires.

Les visiteurs se rendront vite compte que les habitants de ces "îles" sont extrêmement superstitieux et que la plupart vénèrent leur habitat comme s'il s'agissait d'une puissance divine. Ils croient (fort justement) que si leur dieu venait à avoir faim et à se réveiller, il pourrait s'enfoncer sous les flots et faire disparaître leur village. Ils font donc tout leur possible pour s'assurer que leur zaratan est toujours satisfait et bien nourri, par exemple en lui sacrifiant de grandes quantités de poisson (et même quelques visiteurs) pour ne jamais encourir sa colère.

	Zombi	Juju	Mers	Monstre	Seigneur
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous	Eau peu profonde	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare	Rare	Très rare	
ORGANISATION :	Aucune	Aucune	Meute	Aucune	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Nocturne	Nocturne	Nocturne	Nocturne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun	Aucun	Charognard	Aucun	Charognard
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Faible (5-7)	Faible (5-7)	Aucune (0)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	M	Aucun	A
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre mauvais	Chaotique mauvais	Neutre	Neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	3-24	1-4	2-24	1-6	1
CLASSE D'ARMURE :	8	6	7	6	6
DÉPLACEMENT :	6	9	6, ng 12	9	6
DÉS DE VIE :	2	3+12	5	6	6
TAC0 :	19	15	15	15	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	1	1	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8	3-12	1-10	4-16	2-8/2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Voir ci-dessous	Puanteur, maladie, sorts	Aucune	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m de haut)	M (1,80 m de haut)	M (1,80 m de haut)	G (2,40 m à 3,60 m de haut)	M (1,80 m de haut)
MORAL :	Sans peur (20)	Sans peur (20)	Sans peur (20)	Sans peur (20)	Moyen (8-10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	65	975	420	650	650

Zombi et monstre zombi

Les zombis sont des cadavres animés totalement dénués d'intelligence et contrôlés par leurs créateurs, qui sont bien souvent des prêtres ou des magiciens maléfiques. L'état de préservation de la dépouille n'est en rien modifié par le sort : s'il lui manquait un bras, celui-ci lui fait toujours défaut. Il est difficile d'obtenir des corps extrêmement frais, aussi la plupart des zombis sont-ils en piètre état (la plupart du temps, il leur manque des lambeaux de peau et des touffes de cheveux, voire quelques os). Cela affecte leurs déplacements, et ils se meuvent par à-coups. Ils portent généralement les vêtements dans lesquels on les a enterrés. La puanteur qu'ils dégagent peut être perçue à 30 m de distance si le sort a été jeté sur un cadavre en état de décomposition avancée. Ils sont totalement incapables de s'exprimer, mais il arrive qu'ils laissent échapper un gémissement issu du fond de leur gorge lorsqu'ils se retrouvent dans l'incapacité de mener à bien la tâche qui leur a été allouée.

Combat : les zombis se déplacent très lentement et frappent toujours en dernier au cours d'un round de combat. On ne peut leur donner que des ordres très simples n'excédant pas une seule et unique phrase. Ils combattent jusqu'à la destruction (ou jusqu'à ce que leur maître leur dise d'arrêter), et seul un prêtre ou un paladin peut les repousser. Ils se déplacent toujours en droite ligne vers leurs adversaires, bras tendus, et tentent de les massacrer à coups de poings ou de griffes. Tout comme la plupart des morts-vivants, ils sont immunisés contre le froid et le poison, ainsi que contre les sorts de type *sommeil*, *charme* et *immobilisation* et contre ceux qui provoquent la mort. Une fiole d'eau bénite leur inflige 2d4 points de dégâts.

Habitat/Société : c'est près des cimetières, catacombes et autres lieux lugubres que l'on a le plus de chances de rencontrer des zombis. Ils suivent à la lettre les instructions de leur maître, sans limite de temps, à condition qu'elles ne soient pas trop complexes (une douzaine de mots maximum). N'importe quelle créature humanoïde peut être transformée en zombi après sa mort.

Écologie : les zombis n'ont pas leur place dans l'ordre naturel des choses.

Zombi juju

Ce monstre voit le jour lorsqu'un magicien tue un humanoïde de taille humaine à l'aide d'un ou plusieurs sorts d'*absorption d'énergie*. La peau du zombi juju est grise, dure et parcheminée. Il possède une certaine intelligence, et une violente haine se lit dans ses yeux luisants (il est en effet conscient de sa condition et désire se venger en tuant toutes les créatures vivantes). Il comprend des instructions plus complexes (dépendant de certaines conditions bien précises, etc.) et peut utiliser des tactiques élémentaires. Son état général est souvent meilleur que celui d'un zombi normal vu qu'il a été transformé juste à l'instant de sa mort. Il a droit à un jet d'initiative normal pour déterminer à quel moment du round il frappe. Il est assez adroit pour manier une arme, mais il faut qu'on le lui ordonne spécifiquement. Il peut également jeter des projectiles (javelots, épieux, etc.) et se servir d'un arc ou d'une arbalète. Enfin, sa grande Dextérité lui permet de grimper aux murs comme un voleur (escalade 92 %). Il frappe comme un monstre à 6 dés de vie et les prêtres le repoussent comme s'il était un spectre.

Le zombi juju est davantage lié au Plan Négatif, ce qui fait qu'il ne peut être touché que par les armes au moins +1. Mais quel que soit leur bonus, les armes perforantes ou contondantes ne lui infligent que des demi-dégâts (les armes tranchantes magiques l'affectent, elles, normalement). Il possède les mêmes immunités que le zombi normal et résiste également naturellement aux facultés psioniques, aux sorts affectant l'esprit, à l'électricité et aux *projectiles magiques*. Même le feu ne lui inflige que des demi-dégâts.

Zombi des mers

Les zombis des mers (que l'on nomme également les engloutis) sont les cadavres animés d'humains morts en mer. Bien qu'ils soient semblables aux zombis normaux, ils disposent de leur libre arbitre, et l'on prétend qu'ils sont uniquement créés par la volonté de Nerull le Faucheur (ou tout autre dieu maléfique de votre campagne).

L'apparence des engloutis correspond bien à ce que leur nom laisse présager : ils ont l'air de cadavres humains restés trop longtemps sous l'eau. Leurs chairs sont boursouflées et décolorées, une eau immonde suinte par tous les pores de leur peau, leurs yeux ont souvent disparu et il n'est pas rare que leur langue sorte d'entre leurs lèvres noircies. Leur aspect est si hideux et l'odeur qui les environne si abominable que quiconque les aperçoit ou s'approche à moins de 6 m d'eux doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison. En cas d'échec, l'individu est pris d'une violente nausée, ce qui se traduit par un malus de -1 pour toucher et de +1 à la CA pendant 2-8 rounds. Sur la terre ferme, les engloutis se déplacent lentement et par à-coups. Par contre, dans l'eau, ils nagent à une vitesse terrifiante.

Ils haïssent les vivants et les attaquent dès qu'ils en ont l'occasion, faisant souvent preuve d'une ruse surprenante pour des zombis (ils sont, par exemple, capables de guider un navire vers les récifs et de se jeter sur les marins tentant d'échapper au bâtiment en train de sombrer). Ils se servent au maximum du fait qu'ils savent nager pour attaquer les bateaux qui ont jeté l'ancre. Ils grimpent alors sur le pont et tentent de jeter les hommes d'équipage par-dessus bord, sachant pertinemment qu'ils auront l'avantage une fois dans l'eau.

Les engloutis attaquent à l'aide d'armes de marins classiques : épées courtes, dagues, crochets, gourdins, cabillots d'amarrage, etc. Compte tenu de la force surnaturelle qui les anime, chacun de leurs coups délivre 1d10 points de dégâts, et ce, quelle que soit l'arme utilisée. L'eau putride que leur corps gonflé libère en permanence véhicule de nombreuses bactéries, et leur

Zombi

adversaire a 10 % de chances de contracter une maladie grave chaque fois qu'ils le touchent. Leurs tissus remplis d'eau sont partiellement protégés du feu, qui ne leur inflige que des dégâts réduits de moitié. Par contre, les sorts à base d'électricité ou de froid voient leurs dégâts doublés. Les zombis des mers sont immunisés contre les illusions et les sorts de type *sommeil*, *charme* et *immobilisation*, ainsi que contre tous les autres sorts qui affectent l'esprit. Et comme ils ont été directement créés par un dieu, il est impossible de les repousser.

La plupart des humains qui deviennent des engloutis étaient prêtres de leur vivant, et ils conservent leurs pouvoirs sous leur nouvelle incarnation. Chacun de ces morts-vivants a donc 50 % de chances d'être un prêtre de niveau 1-4. Ses sorts lui viennent directement de Nerull (ou d'une autre divinité maléfique), et il s'agit exclusivement de sorts d'attaque.

Les zombis des mers se réunissent souvent pour former des meutes. Leur unique motivation est leur haine des vivants. Ils n'ont nul besoin de manger mais ont tendance à mastiquer bruyamment la chair de leurs victimes (sans doute pour terroriser plus encore leurs prochains adversaires). Sous l'eau, ils sont actifs en permanence et l'on peut les trouver dans l'épave des navires qu'ils ont fait sombrer. Ils ne peuvent aller sur la terre ferme que de nuit. Il est rare qu'ils s'éloignent de plus de 100 m du bord de l'eau, à moins que le vent ne pousse la brume vers l'intérieur des terres, auquel cas ils peuvent progresser aussi loin que va la nappe de brouillard. Mais ils doivent retourner dans l'eau dès que ce brouillard se replie, ou quand le soleil se prépare à se lever.

Les engloutis communiquent entre eux à l'aide d'une forme de télépathie. Ils n'ont nul besoin de prononcer le moindre mot, sauf pour jeter des sorts (et dans ce cas, leurs incantations susurrées à voix basse sont proprement incompréhensibles).

Seigneur zombi

Le seigneur zombi était une créature vivante qui s'est retrouvée transformée en monstre immonde par un sort de *rappel à la vie* raté. Il garde l'aspect qui était le sien de son vivant, si ce n'est que sa peau est grise et qu'elle s'en va en lambeaux. Une forte odeur de pourrissement et de viande avariée l'accompagne en permanence, et mouches et autres insectes le suivent perpétuellement pour se nourrir des morceaux de chair et des humeurs qu'il ne cesse de perdre.

Cette créature parle toujours les langues qu'elle maîtrisait de son vivant et semble reliée par un lien mental aux autres zombis. Il lui est également possible d'utiliser *langage des morts*, à volonté, rien qu'en touchant un cadavre. Le seigneur zombi est repoussé comme un vampire.

Lorsqu'il lui faut se battre, il se repose sur la grande force de ses poings. L'odeur de mort qui l'environne est si forte qu'elle affecte tous ceux qui l'approche. Quiconque se retrouve à moins de 30 m de lui doit aussitôt effectuer un jet de sauvegarde contre le poison. En cas d'échec, le résultat est variable :

1d6	Effet
1	*Faiblesse* (comme le sort du même nom).
2	*Contamination* (comme le sort du même nom).
3	-1 point de Constitution.
4	*Contagion* (comme le sort du même nom).
5	Le personnage est pris de haut-le-cœur et ne peut rien faire d'autre que vomir pendant 1-4 rounds.
6	Le personnage meurt instantanément et devient un zombi sous le contrôle du seigneur zombi.



Tous les zombis qui se trouvent dans le champ de vision de ce monstre obéissent aux ordres mentaux qu'il leur communique. De plus, il peut utiliser les sens de n'importe quel zombi se trouvant à 1,5 km à la ronde pour savoir ce qui se passe dans la région. Il peut, 1 fois par jour, jeter *animation des morts* pour augmenter le nombre de ses séides. Ce sort fonctionne comme expliqué dans le *Manuel des Joueurs*, à une expression près : il fait également effet sur les créatures vivantes. Tout individu ayant moins de niveaux que le seigneur zombi a de dés de vie peut être attaqué de la sorte. S'il rate son jet de sauvegarde contre la mort, il décède aussitôt et se relève, 1-4 rounds plus tard, sous la forme d'un zombi dévoué à son nouveau maître.

Les seigneurs zombis s'installent toujours dans des lieux de mort. Bien souvent, ils s'approprient ainsi un cimetière ou le site d'une grande bataille (de cette manière, ils ne manquent jamais de troupes). Ils ne pensent qu'à la mort et au fait d'animer toujours plus de zombis. Les environs de leur antre arborent souvent la dépouille à demi-dévorée de tous ceux qui ont essayé de mettre un terme à leur règne de terreur.

Un seigneur zombi ne peut être créé que par le plus grand des hasards, et encore faut-il que de nombreuses conditions soient réunies pour que cela se produise. Pour commencer, un humain maléfique doit se faire tuer par des morts-vivants. Il doit ensuite bénéficier d'un sort de *rappel à la vie* et rater son test de résistance à la résurrection. Enfin, il faut qu'un dieu du mal se penche sur son cas et lui fasse "don" de la vie éternelle. Une semaine après qu'a été jeté le sort de *rappel à la vie*, l'individu se relève sous la forme d'un seigneur zombi.

Appendice I : comment remplir la feuille de monstre

Lorsque vous créez un monstre, veillez à éviter les extrêmes. Beaucoup commettent souvent l'erreur de rendre une créature incroyablement puissante sans raison aucune. Mais les monstres très puissants sont extrêmement rares. Si votre créature possède un pouvoir sortant des normes, il faut qu'il y ait une bonne raison à cela, car les joueurs doivent avoir la possibilité de deviner de quelle manière leur adversaire peut les combattre. Par exemple, un monstre capable de voler devrait avoir des ailes, à moins qu'on ne le rencontre d'emblée dans les airs. S'il est doté d'un pouvoir vraiment surprenant, veillez à ce qu'il n'y en ait bien qu'un seul (et non pas plusieurs) et qu'il soit possible de l'expliquer.

Tous les monstres n'ont pas besoin d'être maléfiques. Ils peuvent se montrer extrêmement dangereux même si leur alignement n'est pas mauvais. Par exemple, n'importe quelle créature se bat farouchement pour défendre sa famille ou son domicile.

Les personnages devraient pouvoir intimider de nombreuses créatures ou négocier avec elles, mais cela ne signifie pas qu'il faut systématiquement leur offrir des trésors. La plupart des animaux préfèrent ne pas attaquer si on leur jette de quoi manger et si on les laisse ensuite tranquilles. Quant aux créatures intelligentes, elles peuvent avoir des motivations très variées. Essayez de ne pas pousser les personnages à tuer tous les monstres qu'ils rencontrent. Lorsqu'une créature survit à une rencontre, il vous est possible de la réutiliser plus tard dans votre campagne.

CLIMAT/TERRAIN : imposez des restrictions raisonnables à vos monstres. En général, seules les créatures capables de fabriquer des outils ont tendance à vivre sous toutes les latitudes. Et n'oubliez pas que l'apparence du monstre doit être cohérente avec la région dans laquelle il vit.

FRÉQUENCE : vos monstres ne doivent pas dominer la région qu'ils occupent, à moins que cela ne soit nécessaire pour votre campagne. La plupart des créatures évitent les zones civilisées car les humains et demi-humains ont tendance à les tuer.

ORGANISATION : réfléchissez longuement à cette question, car elle détermine comment le monstre se comporte vis-à-vis de ses congénères. Une meute est généralement dirigée par un chef, ce qui n'est, par exemple, pas le cas d'un vol (encore que l'ordre dans lequel tous les oiseaux viennent se nourrir soit bien défini).

CYCLE D'ACTIVITÉ : la plupart des monstres ont besoin de repos. Quand sont-ils actifs ? Quand dorment-ils ? Les réponses que vous fournissez à ces deux questions doivent être cohérentes avec le régime alimentaire de la créature et la région dans laquelle (le climat sous lequel) elle vit.

RÉGIME ALIMENTAIRE : que mange votre monstre ? Tous ne sont pas des mangeurs d'homme. Un taureau sauvage est aussi dangereux qu'un tigre, et pourtant, la chair fraîche ne l'intéresse nullement. N'oubliez pas, crocs et griffes égalent carnivore, et cornes et défenses égalent herbivore.

INTELLIGENCE : évitez de rendre vos créatures trop intelligentes ou trop stupides. Il y a peu de chances qu'un monstre dénué de mains et vivant au cœur de la jungle soit un génie. L'intelligence élevée va généralement de pair avec la civilisation ou du moins l'usage d'outils sophistiqués. Mais d'un autre côté, les monstres qui n'ont d'autre choix que de se battre pour survivre doivent être suffisamment intelligents pour pouvoir prendre le dessus sur leurs adversaires.

TRÉSOR : en règle générale, seules les créatures intelligentes amassent des trésors. Une créature à l'intelligence animale peut garder les possessions d'une autre, mais elles ne lui appartiennent pas vraiment. Même les monstres qui n'ont que faire des richesses ou des objets magiques peuvent en avoir trouvé sur leurs victimes, mais dans ce cas, ils sont éparpillés dans leur antre et laissés à l'abandon. Par contre, les monstres intelligents utilisent leurs objets magiques du mieux qu'ils le peuvent... ce qui n'est pas forcément une bonne nouvelle pour les PJ !

ALIGNEMENT : cette ligne sert à définir (plus ou moins) la moralité du monstre. Les créatures d'intelligence animale n'ont aucune notion d'éthique et sont donc neutres. Évitez d'avoir recours aux extrêmes, à moins qu'ils ne soient particulièrement appropriés pour votre monstre.

NOMBRE APPARAISSANT : le nombre de monstres que l'on rencontre généralement doit correspondre aux décisions que vous avez prises plus tôt (par exemple, un monstre solitaire ne se déplace pas par groupes de vingt !). Les carnivores vivent presque tout le temps en petit comité, et les herbivores en groupes de grande taille. Le nombre de monstres est également un excellent facteur d'équilibrage : même si les créatures sont faibles, elles peuvent s'avérer dangereuses si elles sont nombreuses, tandis qu'un monstre puissant mais seul aura du mal à se défaire d'un groupe de héros bien organisés.

CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT : il s'agit là des valeurs-clef telles que le nombre de dés de vie et la classe d'armure. Elles doivent correspondre à la description du monstre, ce qui est la meilleure preuve que ce dernier a été bien conçu. Une petite créature à la fourrure toute douce et aux yeux gentils ne doit pas avoir 25 DV, être CA -8 et être capable de voler dans tous les sens. Les dégâts qu'inflige le monstre doivent refléter les armes qu'il utilise. Évitez de trop forcer sur les dés de vie et les dégâts (seul le MD aime voir un personnage subir 40 points de dégâts en un coup ; le joueur concerné ne trouve généralement pas cela amusant du tout).

Référez-vous au chapitre 9 du Guide du Maître pour déterminer le TAC0 de votre créature.

APPARENCE : ce paragraphe inclut l'aspect physique du monstre, sa taille, son poids, la couleur de sa peau, de ses cheveux, l'odeur qu'il dégage, les bruits qu'il fait, la manière dont il se déplace (avec grâce, en traînant les pieds, etc.), le type de vêtements qu'il préfère et les armes qu'il utilise.

COMBAT : notez là les avantages et handicaps spécifiques à votre créature. N'oubliez pas de réfléchir aux tactiques qu'elle peut employer (surtout si elle est intelligente). La stratégie établie par un monstre tient normalement compte de ses forces et de ses faiblesses.

HABITAT/SOCIÉTÉ : comment le monstre s'entend-il avec ses congénères et avec les étrangers ? Quand ces créatures coopèrent-elles et quand se battent-elles entre elles ? Comment se choisissent-elles leurs chefs et comment ces derniers se font-ils respecter ? Quels sont les objectifs de ces monstres ? Où vivent-ils et en quoi cela influe-t-il sur leur comportement ? Sont-ils capables de fabriquer des outils ou du moins de les utiliser ? Si la réponse à la première question est oui, quels sont ces outils et comment les produisent-ils ? Pourquoi ont-ils des trésors ? Comment les ont-ils obtenus ? Quelle est la composition de la cellule familiale ? Ces créatures ont-elles des gardes ou des alliés et, si oui, une telle association est-elle systématique ?

ÉCOLOGIE : ce paragraphe inclut ce que le monstre mange... et par qui il est lui-même mangé. Tout ce qui en lui peut être utile ou avoir de la valeur (fourrure, utilisation possible de certains organes pour la création de sorts ou d'objets magiques, etc.) doit également être noté. Ne transformez toutefois pas la description de votre monstre en liste de courses. Vos PJ sont des héros, pas des bouchers ou des trappeurs. Indiquez les autres créatures qui vivent en harmonie avec votre monstre, ainsi que celles qui sont en compétition avec lui. Enfin, ajoutez-y quelques renseignements concernant la taille et la nature de son territoire.

VARIANTES : si d'autres espèces importantes découlent directement de votre créature, c'est ici qu'il faut en parler. Il peut s'agir d'un chef plus puissant, d'une "sous-race" inférieure ou d'une spécialité maison, comme des squelettes capables de jeter leurs phalanges comme s'il s'agissait de *projectiles magiques*.

POINTS D'EXPÉRIENCE : vous trouverez des conseils à ce sujet au chapitre 8 du *Guide du Maître*. Les modificateurs de dés de vie pour les créatures psioniques se montent à +1 si le monstre n'a accès qu'à des dévotions et à +2 s'il maîtrise sciences et dévotions.

En plus des modificateurs fournis dans le Guide du Maître, réfléchissez éventuellement à ceux-ci : +1 pour tout mode de déplacement conférant un avantage certain (pas seulement le vol), +2 pour une résistance à la magie supérieure à 50 % (et seulement +1 si elle est inférieure à 50 %), +2 pour les souffles pouvant infliger plus de 20 points de dégâts (et seulement +1 pour les autres).

CLIMAT/TERRAIN :
FRÉQUENCE :
ORGANISATION :
CYCLE D'ACTIVITÉ :
RÉGIME ALIMENTAIRE :
INTELLIGENCE :
TRÉSOR :
ALIGNEMENT :

NOMBRE APPARAISSANT :
CLASSE D'ARMURE :
DÉPLACEMENT :
DÉS DE VIE :
TAC0 :
NOMBRE D'ATTAQUES :
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :
ATTAQUES SPÉCIALES :
DÉFENSES SPÉCIALES :
RÉSISTANCE À LA MAGIE :
TAILLE :
MORAL :
POINTS D'EXPÉRIENCE :

Apparence :

Combat :

Habitat/Société :

Écologie :

Variantes :

Appendice II : tableaux de convocation de monstres

Convocation de monstres I

1 Batrasog
2 Boueux
3 Chauve-souris, énorme
4 Fourmi géante
5 Gobelin
6 Hobgobelin
7 Jermlain (3d4)
8 Kobold (3d4)
9 Lamproie géante (1 DV)
10 Orque
11 Rat géant (3d4)
12 Scarabée de feu

Convocation de monstres II

1 Araignée, grosse
2 Crapaud géant
3 Créature de boue
4 Gnoll ou flind
5 Grenouille, géante ou tueuse
6 Homme hybride (2 DV)
7 Homme-lézard
8 Lamproie terrestre
9 Mille-pattes géants
10 Scarabée bombardier
11 Strige
12 Troglodyte

Convocation de monstres III

1 Ankheg (3-4 DV)
2 Araignée, énorme
3 Belette géante
4 Chauve-souris géante (mobat)
5 Chien infernal
6 Crabe géant
7 Crocodile
8 Cube gélatineux
9 Élémental, apparenté, créature de sable
10 Gobelours
11 Goule
12 Lézard géant
13 Lycanthrope, rat-garou
14 Mille-pattes, mégalo
15 Orque, orog
16 Osquip
17 Oursin géant, terrestre
18 Scarabée géant, scolyte
19 Scorpion, gros
20 Serpent constricteur

Convocation de monstres IV

1 Ankheg (5-6 DV)
2 Blême
3 Crapaud de feu
4 Crapaud venimeux
5 Ettercap
6 Gargouille
7 Gorille carnivore
8 Heucuva
9 Hydre (5 têtes)
10 Insecte, guêpe géante
11 Loup, worg
12 Lycanthrope, loup-garou
13 Mammifère, banderlog
14 Molosse satanique
15 Ogre
16 Ours-hibou
17 Scorpion, énorme
18 Serpent constricteur géant
19 Vase/limon/gelée, vase grise
20 Yéti

Convocation de monstres V

1 Ankheg (7-8 DV)
2 Araignée géante
3 Bête éclipsante
4 Cockatrice
5 Doppleganger
6 Géant, verbeeg
7 Hydre (7 têtes)
8 Hydre, cryo ou pyro (5 têtes)
9 Insecte, frelon géant
10 Leucrotta
11 Lézard souterrain
12 Loup arctique
13 Lycanthrope, sanglier-garou
14 Margouille
15 Minotaure
16 Monstre rouilleur
17 Serpent géant, venimeux ou cracheur
18 Vase/limon/gelée, gelée ocre
19 Vase/limon/gelée, traqueur gluant
20 Zombi, juju

Convocation de monstres VI

1 Âme-en-peine
2 Araignée éclipsante
3 Basilic
4 Charognard rampant
5 Cockatrice, pyrosilic
6 Dracosilic
7 Élémental, apparenté, salamandre
8 Elfe noir, drider
9 Griffon
10 Hydre (8 têtes)
11 Lézard minotaure
12 Lycanthrope, tigre-garou
13 Manticore
14 Muloup
15 Ogre mage
16 Otyugh
17 Scarabée cerf-volant
18 Troll
19 Wiverne
20 Yuan-ti, sang-mêlé

Convocation de monstres VII

1 Basilic majeur
2 Béhir ou mille-pattes, ver de tunnel
3 Bulette
4 Chimère
5 Enlaceur
6 Ettin ou géant des collines
7 Golem de chair
8 Gorgonne
9 Hydre (10 têtes)
10 Hydre, cryo ou pyro (8 têtes)
11 Lézard de feu
12 Limace géante
13 Momie
14 Néo-otyugh
15 Ombre des roches
16 Plante intelligente, tertre errant
17 Pouding noir
18 Sphinx, hiéraco
19 Troll à deux têtes
20 Xorn

Convocation de monstres VIII

1 Chimère, gorgimère
2 Feu follet
3 Géant, fomorian
4 Géant du feu ou du givre
5 Golem de pierre
6 Hydre (12 têtes)
7 Hydre de Lerne (8 têtes)
8 Monstre rouilleur
9 Pouding brun
10 Remorhaz
11 Scarabée rhinocéros
12 Ver, ver pourpre

Convocation d'animaux (voir principalement les pages félin, mammifère et oiseau)

DV	1d100	Animal	Valeur
1	01-10	Babouin	1,25
	11-20	Chacal	0,5
	21-35	Chien sauvage	1,25
	36-45	Faucon, gros	1
	46-50	Faucon sanguinaire	1,25
	51-60	Hibou	1
	61-65	Loutre	0,75
	66-70	Loutre de mer	1,25
	71-75	Mammifère, petit	Variable
	76-80	Mini-mammifère	Variable
	81-90	Moufette	0,25
	91-00	Rat géant	0,5
2	01-10	Blaireau	1,5
	11-30	Cheval sauvage	2
	31-00	Mammifère, troupeau	2
3	01-05	Blaireau géant	3
	06-10	Bovidé (sauvage)	2,5
	11-20	Cerf	3
	21-30	Chameau	3
	31-40	Chien de guerre	2,5
	41-50	Glouton	3
	51-55	Hyène	3
	56-65	Lion des montagnes	3,25
	66-75	Loup	2,5
	76-80	Lynx géant	2,5
	81-90	Mulet	3
	91-95	Panthère	3
	96-00	Phacochère	3
4	01-15	Aigle géant	4
	16-30	Belette géante 3,75	
	31-45	Hibou géant	4
	46-55	Jaguar	4,25
	56-65	Léopard	3,5
	66-75	Loup noir	3,75
	76-85	Ours noir	3,75
	86-00	Sanglier sauvage	3,75
5	01-10	Buffle	5
	11-25	Cerf géant	5
	26-40	Glouton géant	5
	41-55	Gorille carnivore	5
	56-70	Hyène géante	5
	71-85	Loutre géante	5
	86-00	Moufette géante	5
6	01-25	Lion	5,5
	26-50	Ours brun	6,5
	51-75	Porc-épic géant	6
	76-00	Tigre	6,25
7	01-50	Lion tacheté	6,5
	51-00	Sanglier géant	7
8	01-50	Ours des cavernes	7,5
	51-00	Tigre à dents de sabre	7,5
9	-	Oliphant	8,5
10	-	Ours polaire	10
11	-	Éléphant	11
12	-	Mastodonte	12
13	-	Mammouth	13
14+	-	Cétacé (36 maximum)	

Cerf géant : 2,10 m au garrot, 700 kg. 5 DV, CA 7, Dgt 4-16 (bois) ou 2-8/2-8 (sabots).

Glouton géant : 4+4 DV, CA 4, Dgt 2-5/2-5/2-8 (patte/patte/morsure).

Hyène géante (hyænodon) : 5 DV, CA 7, Dgt 3-12 (morsure).

Porc-épic géant : 6 DV, CA 5, Dgt 2-8 (morsure) ou tir de 1-4 piquants (Dgt 1-8 chacun).

Sanglier géant : 7 DV, CA 6, Dgt 3-18 (coup de tête).

Appendice II : tableaux de convocation de monstres

Convocation de monstres, eau de mer

Convocation de monstres I
1 Barracuda (1 DV)
2 Homme-poisson
3 Lamproie (normale)
4 Loutre de mer
5 Oursin géant, noir
6 Piranha (3d4)

Convocation de monstres II
1 Barracuda (2 DV)
2 Dauphin
3 Hippocampe géant
4 Ixitxachitl
5 Locathah
6 Lycanthrope, loup de mer, normal
7 Oursin géant, vert
8 Raie pastenague

Convocation de monstres III
1 Barracuda (3 DV)
2 Crabe géant
3 Goule, lacédon
4 Oursin géant, rouge
5 Sahuagin
6 Selkie

Convocation de monstres IV
1 Cheval marin
2 Gargouille, kopoacinth
3 Homard géant
4 Loutre géante
5 Ogre, merrow
6 Oursin géant, jaune
7 Requin (3-5 DV)
8 Triton

Convocation de monstres V
1 Crocodile géant
2 Esprit des eaux
3 Lamproie géante
4 Lion de mer
5 Narval (4+4 DV)
6 Oursin géant, argenté
7 Requin (5-6 DV)
8 Troll, scrag

Convocation de monstres VI
1 Anguille marine
2 Araignée de mer géante
3 Lycanthrope, loup de mer, noble
4 Pieuvre
5 Requin (7-8 DV)
6 Serpent de mer géant (8 DV)

Convocation de monstres VII
1 Calmar géant
2 Limace géante, marine (voir limace géante)
3 Raie manta
4 Serpent de mer géant (10 DV)

Convocation de monstres VIII
1 Cétacé, baleine (12 DV)
2 Cétacé, orque épaulard
3 Dragon tortue (12 DV)
4 Kraken*
5 Ombre des roches, vodyanoï (16 DV)*
6 Requin géant
7 Tyrannœil, œil des profondeurs
8 Ver, ver tacheté (pourpre)

* Cette créature a 10 % de chances de se libérer de l'emprise de celui qui l'a appelée si on lui ordonne d'agir à l'encontre de sa nature.

Convocation de monstres, eau douce

Convocation de monstres I
1 Grenouille géante (1 DV)
2 Hobgobelin, koalinth
3 Lamproie (normale)
4 Loutre
5 Nixie (3d4)
6 Piranha (3d4)

Convocation de monstres II
1 Anguille électrique
2 Grenouille géante (2 DV)
3 Homme-lézard
4 Kuo-toa
5 Lamproie géante (2 DV)
6 Piranha géant

Convocation de monstres III
1 Crabe géant
2 Crocodile
3 Goule, lacédon
4 Grenouille géante (3 DV)

Convocation de monstres IV
1 Araignée d'eau géante
2 Brochet géant
3 Écrevisse géante
4 Gargouille, kopoacinth
5 Kelpie
6 Loutre géante
7 Ogre, merrow
8 Scarabée aquatique géant

Convocation de monstres V
1 Anguille géante
2 Crocodile géant
3 Esprit des eaux
4 Troll, srcag

Convocation de monstres VI
1 Anguille marine
2 Lycanthrope, loup de mer noble
3 Ombre des roches, vodyanoï (8 DV)
4 Orphie géante
5 Pieuvre
6 Serpent de mer géant (8 DV)

Convocation de monstres VII
1 Poisson-chat géant
2 Naga aquatique
3 Serpent de mer géant (10 DV)
4 Sorcière verte

Convocation de monstres VIII
1 Contrôleur kuo-toa
2 Dragon tortue (12 DV)
3 Limace géante, aquatique (voir limace géante)
4 Ver, ver tacheté (pourpre)

Groupes de PNJ

Pour éviter les pertes de temps, créez vos groupes de PNJ avant le début de la partie. Les tables qui suivent vous permettent d'en établir la composition de manière rapide et impartiale, mais nous vous conseillons d'y apporter toutes les modifications que vous jugerez souhaitables. Considérez qu'il s'agit uniquement d'un point de départ.

Un groupe de PNJ est généralement constitué de 2-12 individus, c'est-à-dire 2-5 PNJ d'importance, et le reste de compagnons d'armes et autres hommes d'armes.

PNJ : la table ci-contre vous permet de composer un groupe équilibré en limitant le nombre d'individus de chaque classe présent. Déterminez la race des PNJ (30 % d'entre eux ne sont pas humains) à partir de la deuxième table (en cas de personnages multi-classés, il est possible de dépasser les limites prescrites par la première table en termes de représentation de classes).

Niveau et équipement des PNJ : ils sont en général comparables à ceux des PJ, mais il est rare que des PNJ dépassent le niveau 12. Armes, armure et équipement doivent être cohérents avec le niveau. Au niveau 1, un guerrier devrait avoir une cotte de mailles ou un jaseran et un équipement réduit. Dès le niveau 2, il peut raisonnablement prétendre à une armure de plates ou une armure à bandes, de nombreuses armes et un équipement plus complet (flasques d'huile, eau bénite, miroir, etc.). Et n'oubliez pas que, si vos PNJ se font battre, les PJ récupéreront leurs objets magiques.

Sorts : c'est à vous de les sélectionner, en vous rappelant bien que les magiciens sont limités par le contenu de leurs livres de sorts (et qu'il en va de même des compagnons d'armes).

Compagnons d'armes : les PNJ ont un total de 2-5 compagnons d'armes, et le reste du groupe est constitué d'hommes d'armes. Si la rencontre se produit dans une zone dangereuse, les PNJ sont uniquement accompagnés de compagnons d'armes.

La classe et la race de ces derniers sont déterminées comme celles des PNJ. Ils sont ensuite assignés aux PNJ, par ordre de Charisme de ces derniers, mais en tenant compte des incompatibilités (exemples : un paladin ne suivra jamais un voleur, et un rôdeur n'ayant pas atteint le niveau 8 ne peut avoir de compagnons d'armes). Le niveau du compagnon d'armes est trois fois moins élevé que celui du PNJ à qui il a été assigné (arrondissez à l'entier supérieur ou inférieur). Si le PNJ a dépassé le niveau 8, son compagnon gagne 1 niveau supplémentaire tous les 3 niveaux du PNJ. Exemple : un mage de niveau 5 aura un compagnon d'armes de niveau 2, tandis qu'un autre PNJ de niveau 11 pourra en avoir un de niveau 5 (4+1). Les compagnons d'armes sont armés de la même manière que les PNJ, mais leur armure est souvent moins bonne. On leur assigne également leurs objets magiques de la même manière, mais ils sont généralement moins puissants.

Hommes d'armes : eux n'ont guère besoin de davantage de détails que leur nombre de points de vie. Leur armure est souvent mauvaise et leurs armes peu nombreuses (par exemple : armure de cuir cloutée, arbalète et dague ou, au mieux, gambison, bouclier, épieu, épée longue et sac à dos). Il est extrêmement rare qu'on les trouve dans les régions dangereuses.

PNJ

1d100	Classe de personnage*	Nombre maximum dans le groupe
01-17	Prêtre	3
18-20	*Druide*	2
21-60	Guerrier	5
61-62	*Paladin*	2
63-65	*Rôdeur*	2
66-86	Magicien	3
87-88	*Spécialiste*	1
89-98	Voleur	4
99-00	*Barde*	1

* En règle générale, 20 % d'entre eux sont demi-humains.

Race

1d100	Race	Chances de multi-classage
01-30	Nain*	15 %
31-55	Elfe	85 %**
56-65	Gnome*	25 %
66-90	Demi-elfe*	85 %**
91-00	Petite-personne*	10 %

* Dans un groupe de PNJ maléfiques, ces races sont remplacées par des demi-orques, tandis que les elfes sont des drows renégats. Les demi-orques ont 50 % de chances d'être bi-classés : guerrier/voleur (01-33), guerrier/prêtre (34-45) ou prêtre/voleur (46-50).

** Sur un résultat de 01-20, le PNJ est tri-classé.

Niveau des PNJ multi-classés : pour deux classes, ôtez 1 niveau ; pour trois classes, 2. Si cela est nécessaire, ajustez vers le bas pour ne pas dépasser les maximums raciaux.

Objets magiques

Niveau	Chances	Nombre d'objets	Table
1	10 %	1	I
2	20 %	2	I
3	30 %	2	I
	10 %	1	II
4	40 %	2	I
	20 %	1	II
5	50 %	2	I
	30 %	1	II
6	60 %	3	I
	40 %	2	II
7	70 %	3	I
	50 %	2	II
	10 %	1	III
8	80 %	3	I
	60 %	2	II
	20 %	1	III
9	90 %	3	I
	70 %	2	II
	30 %	1	III
10	*	3	I
	80 %	2	II
	40 %	1	III
11	*	3	I
	90 %	2	II
	50 %	1	III
	10 %	1	IV
12	*	3	I
	*	2	II
	60 %	1	III
	20 %	1	IV
13	*	3	I
	*	2	II
	*	1	III
	60 %	1	IV

* Automatique (nul besoin de jeter les dés). Ne déterminez les objets de manière aléatoire que si n'importe quel objet général peut convenir au PNJ. Notez que certains objets vont par deux.

Objets magiques

TABLE I

1d20	Objet
1	2 potions : *guérison, vol*
2	2 potions : *extra-guérison, métamorphose*
3	2 potions : *hâte, résistance au feu*
4	2 potions : *force de géant des collines, guérison*
5	2 potions : *héroïsme, invulnérabilité*
6	2 potions : *contrôle des personnes, lévitation*
7	2 potions : *contrôle des animaux, diminution*
8	1 parchemin : *1 sort, niveau 1-6*
9	1 parchemin : *2 sorts, niveau 1-4*
10	1 parchemin : *protection contre la magie*
11	1 anneau : *contrôle des mammifères*
12	1 anneau : *protection +1*
13	1 armure : *cuir +1*
14	1 bouclier : *+1*
15	1 épée : *+1* (aucune faculté spéciale)
16	10 flèches : *+1*
17	4 carreaux : *+1*
18	1 dague : *+1*
19	1 javelot : *+2*
20	1 masse d'armes : *+1*

TABLE II

1d20	Objet
1	2 potions : *huile éthérée, superhéroïsme*
2	2 potions : *ESP, forme gazeuse*
3	1 parchemin : *3 sorts, niveau 2-9 ou 2-7*
4	2 anneaux : *invisibilité, résistance au feu*
5	1 anneau : *protection +2*
6	1 bâton : *contrecoup*
7	1 baguette : *projectiles magiques*
8	1 baguette : *prodigieuse*
9	1 paire de *bracelets de défense CA 4*
10	1 *fibule bouclier*
11	1 *cape d'elfe*
12	1 dose de *poudre d'apparition*
13	1 *figurine enchantée : hibou de serpentine*
14	3 *javelots de foudre*
15	1 pot d'*onguent de Keoghtom*
16	1 *robe d'utilité*
17	1 *cotte de mailles +1* et 1 *bouclier +1*
18	1 *cotte de mailles +3*
19	1 épée : *+2* (ou *+1* avec des facultés spéciales*)
20	2 armes : *arbalète de rapidité, marteau de guerre +1*

TABLE III

1d20	Objet
1	1 anneau : *sorts*
2	1 anneau : *barrière mentale*
3	1 sceptre : *annulation*
4	1 bâton : *commandement*
5	1 baguette : *effroi*
6	1 baguette : *négation*
7	1 *sac à malice*
8	1 paire de *bottes de rapidité*
9	1 paire de *bottes de sept lieues*
10	1 *cape de déplacement*
11	1 *collier de projectiles*
12	1 *flûte enchantée*
13	1 *corde d'escalade*
14	1 *corde d'enchevêtrement*
15	1 *scarabée de protection*
16	1 *armure de plates +2* et 1 *bouclier +3*
17	1 bouclier : *+5*
18	1 épée : *+3* (ou *+2* avec des facultés spéciales*)
19	1 masse d'armes ou 1 marteau de guerre : *+2*
20	1 épieu : *+2*

TABLE IV

1d20	Objet
1	1 anneau : *conjuration des djinns*
2	1 anneau : *influence humaine*
3	1 anneau : *renvoi des sorts*
4	1 sceptre : *châtiment*
5	1 sceptre : *terreur*
6	1 baguette : *foudre* ou *feu*
7	1 baguette : *illusion*
8	1 bâton : *foudre et tonnerre*
9	1 *amulette de protection vitale*
10	1 *cube de force*
11	1 jeu de *cartes d'illusions*
12	1 paire d'*yeux de charme*
13	1 *heaume de téléportation*
14	1 *cor de destruction*
15	1 *robe de dissimulation*
16	1 *pierre porte-bonheur*
17	1 *armure de plates +3* et 1 *bouclier +4*
18	1 épée : *+4* (ou *+3* avec des facultés spéciales*)
19	1 flèche : *tueuse* (classe de personnage)
20	1 filet : *enchevêtrement*

* L'Intelligence de l'épée (s'il y a) ne dépasse pas 16.



Index

Index

Index

Index

T

U

V

W

X

Y

Z



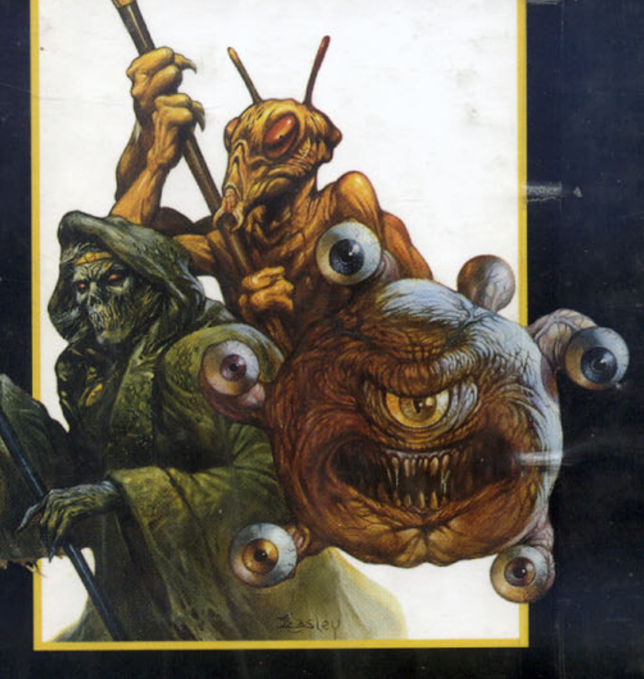


Bestiaire Monstrueux™

Advanced Dungeons & Dragons®

Accessoire de jeu

Vous avez besoin d'un monstre ? Ouvrez ce manuel, et vous pourrez en découvrir plus de trois cents illustrés en couleur !



Cet ouvrage renferme plus de six cents monstres pour AD&D®, et les créatures légendaires se mêlent dans ses pages à celles qui ont été conçues spécifiquement pour le jeu. Vous y trouverez plus de vingt dragons différents, neuf types de lycanthropes, dix-sept races de géants et des centaines d'autres monstruosités, de l'aarakocra au zombi.

Vous ne manquerez jamais d'adversaires pour vos joueurs avec le BESTIAIRE MONSTRUEUX™ pour AD&D, le recueil de monstres le plus complet jamais publié !

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web à http://www.tsrinc.com

Version française éditée sous licence par :



Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com

299 F - réf F2140 - ISBN : 2-7408-0185-8

